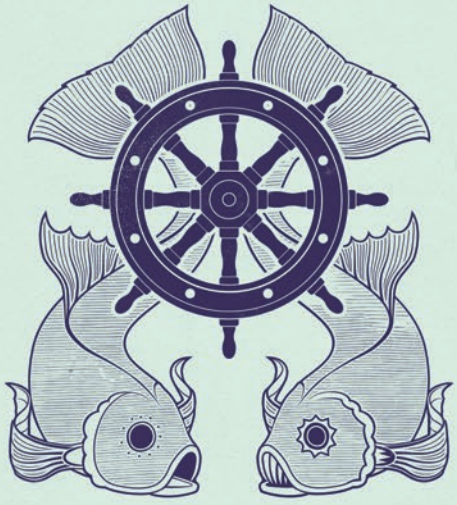
ODMĘTY GROZY™



Instrukcja

ŚWIAT GRY

Rok 1913. Jesteście pasażerami i członkami załogi parowca SS Atlantica, *małego statku pasażerskiego należącego do kompanii Fairmont Shipping, który kursuje przez Ocean Atlantycki do Bostonu. Podczas pierwszych dni podróży pojawiły się pogłoski, że wypatrywacze dostrzegli w wodzie jakieś wielkie, ciemne kształty podążające za statkiem. Niektóre osoby przebywające na pokładzie zaczęły się dziwnie zachowywać, wydając z siebie skrzeczące dźwięki albo wpatrując się w bezruchu w otwarte morze. Ty także czujesz się dość nieswojo. Nocami męczą cię sny pełne niezwykłych podwodnych krajobrazów, wśród których kłębią się jakieś ciemne postacie. Atmosfera jest napięta i wszyscy mają zszargane nerwy. Statek przypomina beczkę prochu, która zaraz wybuchnie.*

Trzeciego dnia siedmiodniowej podróży w okrętowej kaplicy znaleziona zostaje zamordowana pasażerka. Jej zwłoki spoczywają nad prastarą księgą, a wokół nich, na ołtarzu, rozłożone są rytualne przedmioty. Ilustracja na otwartej stronie przedstawia jakąś postać pośrodku jaśniejącego kręgu. Na zewnątrz kręgu widać hordę uciekających potworów. Nie masz jednak czasu, by dokładniej przyjrzeć się obrazowi, ponieważ na całym statku rozlegają się krzyki i wrzaski przerażenia. Coś wynurzyło się z wody i wdrapuje się na pokład!

OPIS GRY

Odmęty grozy to pełna intryg i paranoi gra ukrytych aliansów przeznaczona dla od 3 do 6 graczy. Niektórzy gracze to ludzie walczący o przetrwanie statku, jego pasażerów i załogi. Ale część graczy to zdrajcy wysłani na pokład SS *Atlantica* przez istoty z głębin. Mają dopilnować, by statek nigdy nie dopłynął do portu! Ponieważ przynależność graczy jest ukryta, kluczem do zwycięstwa w ***Odmęty grozy*** jest ustalenie, komu można zaufać.

Podczas gry ludzie będą uzbrajać się w przedmioty, walczyć z istotami z głębin, ratować pasażerów i starać się nie dopuścić do zatonięcia statku. Na koniec tury każdego człowieka następuje kryzys, który stawia jednego z graczy przed trudną decyzją albo stanowi wyzwanie dla wszystkich uczestników rozgrywki, które muszą przezwyciężyć wspólnie. Jeśli ludzie będą zgodnie współpracować, statek w końcu dopłynie do portu, co oznaczać będzie ich zwycięstwo.

Jednak pomiędzy ludźmi czają się zdrajcy, którzy skrycie sabotują parowiec i starają się ze wszystkich sił doprowadzić do jego zagłady. Jeśli statek zatonie, zanim dotrze do punktu docelowego, wygrywają zdrajcy.

KORZYSTANIE Z INSTRUKCJI

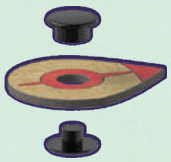
Celem instrukcji jest nauczenie nowych graczy zasad ***Odmętów grozy***. Przeczytaj ją przed rozpoczęciem rozgrywki. Dodatkowe kompendium zasad zawiera szczegółowe opisy reguł i powinno się z niego korzystać w celu sprawdzenia określonych sytuacji, jakie mogą pojawić się podczas gry.

ZŁOŻENIE WSKAŹNIKÓW

Przed pierwszą rozgrywką w ***Odmęty grozy*** złóż 4 wskaźniki zasobów na planszy tak, jak pokazano powyżej.

ELEMENTY GRY

plansza



4 wskaźniki zasobów z plastikowymi łącznikami

standardowa kość ośmiościenna

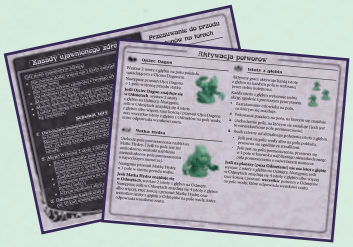
22 figurki potworów (1 Matka Hydra, 1 Ojciec Dagon, 20 istot z głębin)

10 pionków postaci

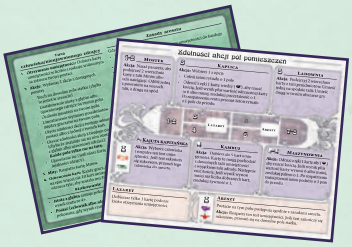
żeton podróży

żeton rytuału

10 arkuszy postaci



3 arkusze pomocy zdrajcy



6 arkuszy pomocy graczy

karta tytułu „Kapitan”

karta tytułu „Strażnik Księgi”

10 kart wyczynów

20 kart zaklęć

20 kart nawigacji

20 kart przedmiotów

9 kart uszkodzeń statku

126 kart umiejętności (po 21 w każdym z 6 rodzajów)

14 kart lojalności

70 kart Mitów

9 żetonów pasażerów

4 znaczniki zdrajcy

żeton aktywnego gracza

PRZYGOTOWANIE DO 1. ROZGRYWKI

W celu przygotowania pierwszej rozgrywki wykonaj następujące kroki w podanej kolejności. Obszary planszy opisywane w kolejnych krokach oznaczone są pasującymi numerami na diagramie. **Jeśli nie jest to Wasza pierwsza rozgrywka, skorzystaj z opisu przygotowania, który znajdziesz** w Załączniku IV w kompendium zasad.

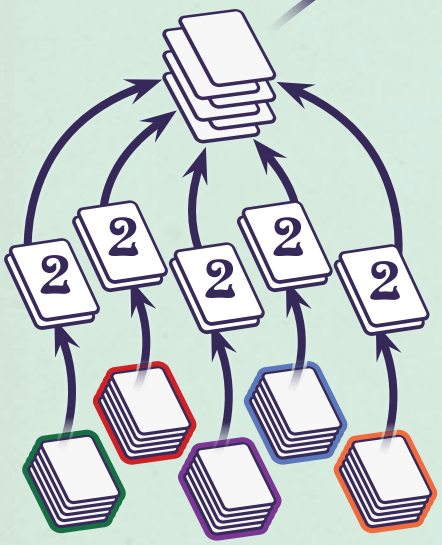
1

PRZYGOTOWANIE PLANSZY: Umieść planszę na środku stołu.

8

STWORZENIE TALII CHAOSU: Weź po 2 karty z każdej talii umiejętności (z wyjątkiem zdrady), a następnie, nie patrząc na nie, potasuj je, tworząc w ten sposób talię chaosu. Umieść talię chaosu na odpowiednim polu na planszy.

Dalszy opis na stronie 6.



7

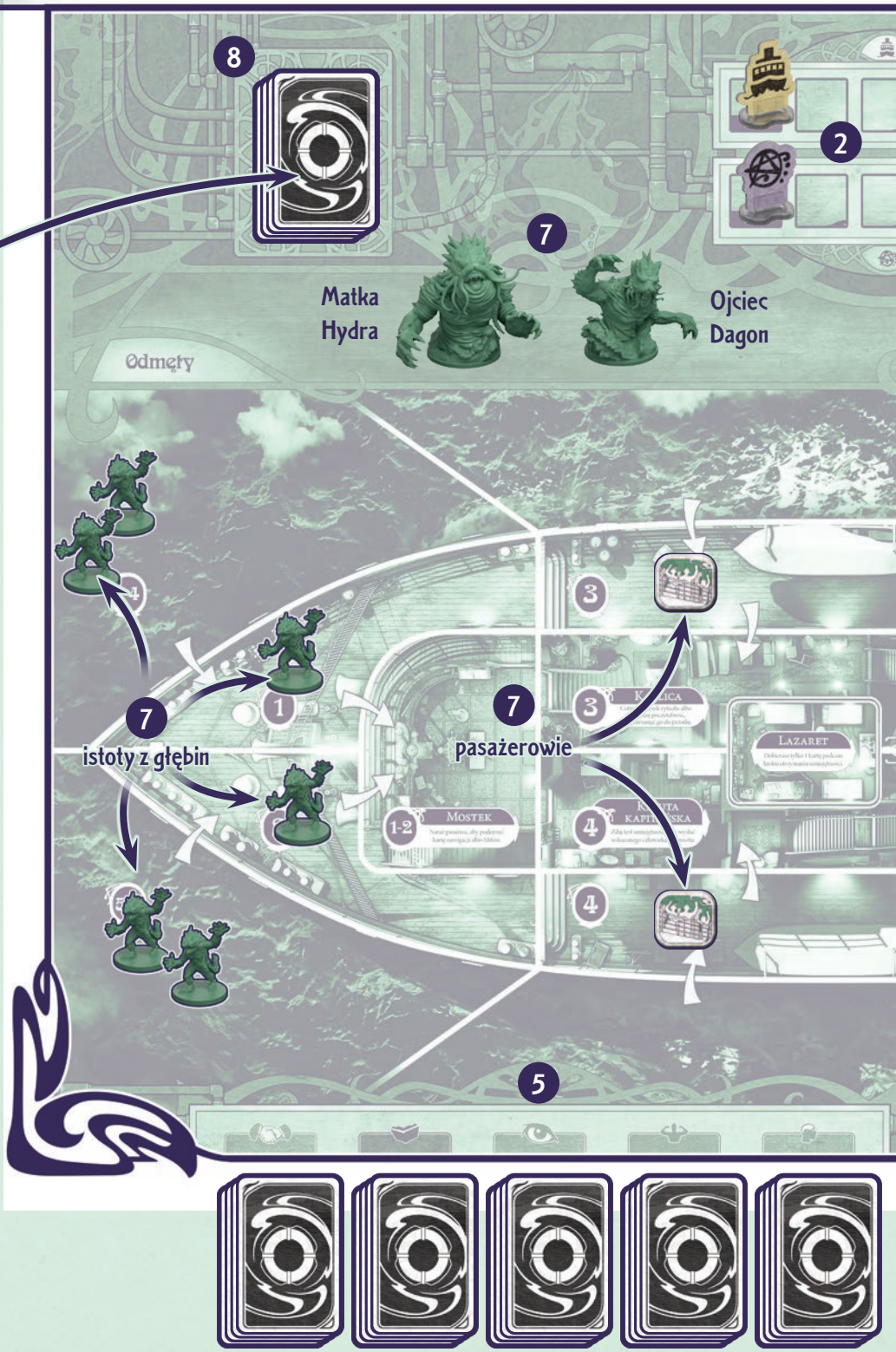
ROZSTAWIENIE POTWORÓW I PASAŻERÓW: Ustaw Ojca Dagona i Matkę Hydrę na Odmętach. Umieść na planszy 6 dodatkowych istot z głębin i 2 żetony pasażerów tak, jak pokazano na obrazku.

istota z głębin

pasażerowie

Ojciec Dagon

Matka Hydra



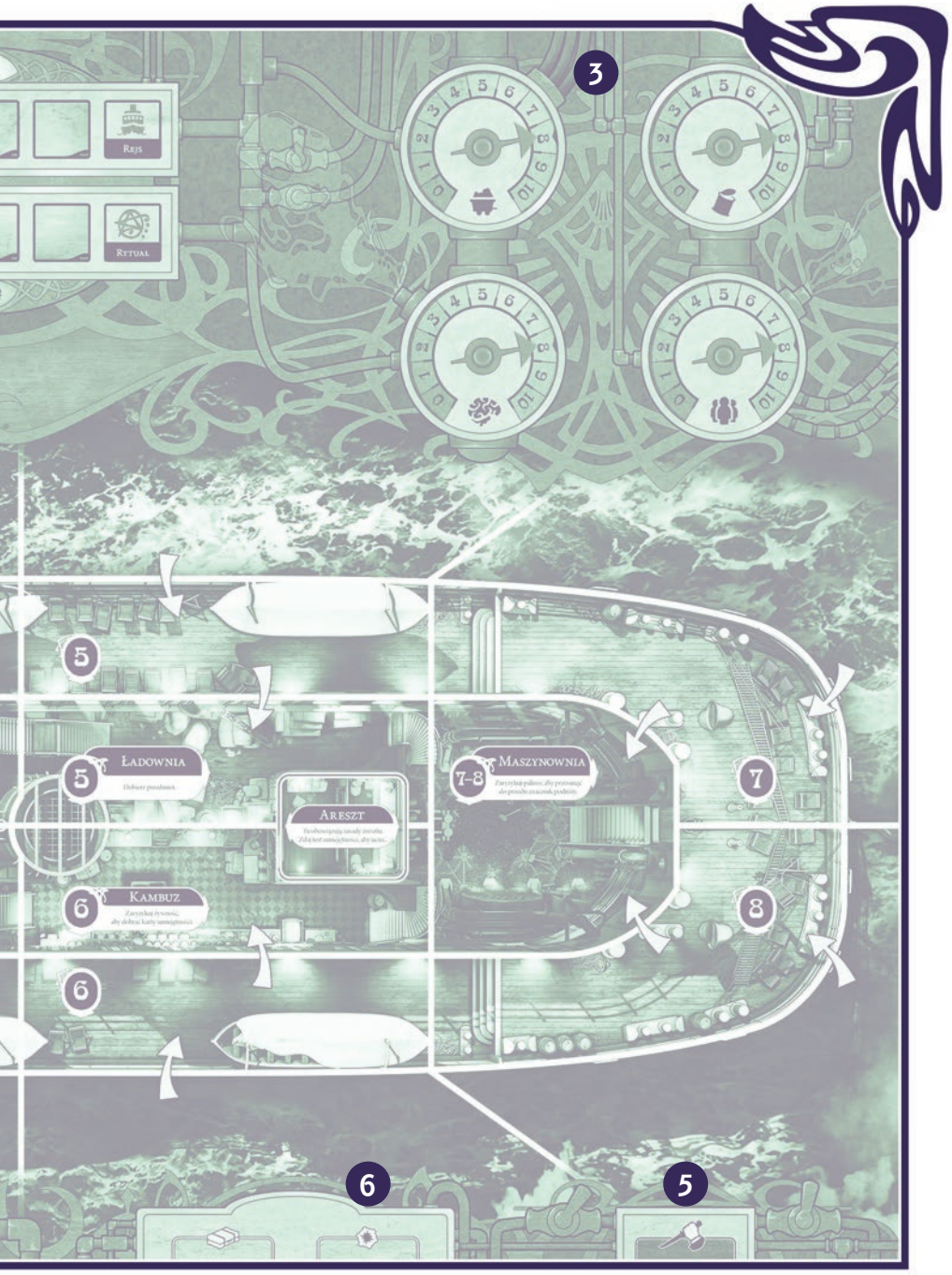
2

PRZYGOTOWANIE TORÓW: Ustaw żetony podróży i rytuału na odpowiednich polach startowych.

żeton podróży *żeton rytuału*

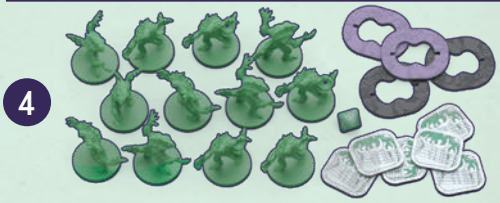
3

USTAWIENIE WSKAŹNIKÓW: Ustaw każdy wskaźnik zasobów na startową wartość „8”.



4

PRZYGOTOWANIE REZERWY: Obok planszy ustaw figurki istot z głębin, żetony pasażerów, znaczniki zdrajców i ośmiościenną kość. Odwróć wszystkie żetony pasażerów rewersami do góry i dokładnie je pomieszaj.



5

STWORZENIE TALII UMIEJĘTNOŚCI: Rozdziel karty umiejętności według rodzaju (wpływ, wiedza, percepcja, siła, wola i zdrada), potasuj osobno każdy rodzaj i umieść każdą z talii rewersem do góry przy planszy obok odpowiedniej etykiety.

siła *wola* *wpływ*

percepcja *wiedza* *zdrada*

talia uszkodzeń

6

talia Mitów

STWORZENIE TALII USZKODZEŃ I MITÓW: Potasuj talię uszkodzeń i umieść ją przy planszy obok odpowiedniej etykiety (✪). Potasuj talię Mitów i umieść ją w pobliżu planszy.

WYBRANIE POSTACI: Losowo wybierz, kto zostanie aktywnym graczem, i daj tej osobie żeton aktywnego gracza. Następnie, począwszy od aktywnego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera po 1 postaci i bierze jej arkusz. W sekcji „Sugerowane postacie" znajduje się lista postaci zalecanych w pierwszej rozgrywce w zależności od liczby graczy.

Pozostałe arkusze postaci odłóż do pudełka.

9

żeton aktywnego gracza

NAUKA GRY

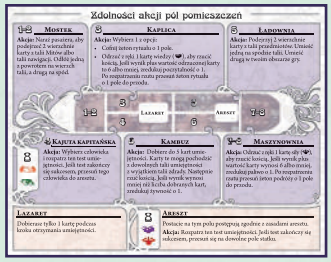
SUGEROWANE POSTACIE

Poniższe kombinacje postaci zalecane są podczas pierwszej rozgrywki.

- **TRZECH GRACZY**: Jeanne Lafarge, Svetlana Gedroits, William Bowleg.
- **CZTERECH GRACZY**: Arjun Singh, Jeanne Lafarge, Samira Dualeh, William Bowleg.
- **PIĘCIU GRACZY**: Arjun Singh, Jamie Snell, Samira Dualeh, Svetlana Gedroits, William Bowleg.
- **SZEŚCIU GRACZY**: Arjun Singh, Jeanne Lafarge, Jamie Snell, Samira Dualeh, Svetlana Gedroits, William Bowleg.

10

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY: Każdy z graczy bierze kartę wyczynu i pionek wybranej postaci, a także dwustronny arkusz pomocy gracza i umieszcza je w swoim obszarze gry. Pozostałe pionki i karty wyczynów odłóż do pudełka.



arkusz pomocy gracza

arkusz postaci

10

karta wyczynu

pionek

PRZYDZIELENIE PRZEDMIOTÓW: Każdy z graczy bierze z talii przedmiotów początkowy przedmiot wskazany na rewersie swojego arkusza postaci i kładzie jego odkrytą kartę w swoim obszarze gry. Potasuj pozostałe przedmioty, aby stworzyć talię przedmiotów. Następnie połóż ją przy planszy obok odpowiedniej etykiety (📦).

11

11

karta przedmiotu początkowego

pole i przedmiot początkowy na rewersie arkusza postaci

12

ROZSTAWIENIE POSTACI: Każdy z graczy ustawia pionek swojej postaci na odpowiednim polu początkowym wskazanym na rewersie jego arkusza postaci.

12

13

DOBRANIE KART UMIEJĘTNOŚCI: Każdy z graczy z wyjątkiem aktywnego gracza dobiera 5 kart umiejętności wymienionych u dołu swojego arkusza postaci. **Aktywny gracz zaczyna grę bez kart na ręce.**

William Bowleg dobiera 3 karty wiedzy i 2 karty woli – to jego startowa ręka kart.

14

STWORZENIE TALII NAWIGACJI: Potasuj karty nawigacji i przekaż ich talię i kartę tytułu „Kapitan" graczowi, którego postać zajmuje najwyższą pozycję w linii sukcesji Kapitana (znajdziesz ją na rewersie karty tytułu „Kapitan").

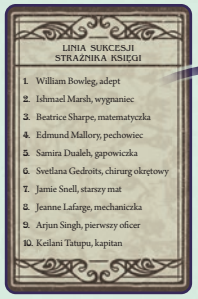
talia nawigacji

rewers karty tytułu „Kapitan"

15

STWORZENIE TALII ZAKLĘĆ: Potasuj karty zaklęć i przekaż ich talię i kartę tytułu „Strażnik Księgi" graczowi, którego postać zajmuje najwyższą pozycję w linii sukcesji Strażnika Księgi (znajdziesz ją na rewersie karty tytułu „Strażnik Księgi").

talia zaklęć



rewers karty tytułu „Strażnik Księgi"

przykładowe postacie wykorzystane w rozgrywce 3-osobowej

16

STWORZENIE TALII LOJALNOŚCI: Stwórz talię lojalności, dobierając wymienione niżej karty w zależności od liczby graczy.

LICZBA GRACZY	3	4	5	6
KARTY LOJALNOŚCI HYBRYD	1	1	2	2
KARTY LOJALNOŚCI LUDZI	5	7	8	10

talia kart lojalności w rozgrywce 3-osobowej

NAUKA GRY

KARTY LOJALNOŚCI

Podczas standardowej rozgrywki w ***Odmęty grozy*** każdy gracz otrzymuje tajną kartę lojalności, z którą zaczyna grę (opis standardowego przygotowania do gry znajdziesz w kompendium zasad). W przypadku pierwszej rozgrywki gracze zaczynają bez kart lojalności, aby najpierw zaznajomić się z zasadami w warunkach, w których mogą swobodnie zadawać pytania. Karty lojalności zostaną rozdane, gdy każdy gracz wykona swoją turę. Do momentu otrzymania kart lojalności wszyscy powinni założyć, że są ludźmi (i grać tak, jakby nimi byli).

PODSTAWOWE POJĘCIA

W tej sekcji wyjaśniono podstawowe pojęcia występujące w grze ***Odmęty grozy***. Zapewnią odpowiedni kontekst graczom, którzy będą uczyć się zasad gry.

LOJALNOŚĆ

Lojalność to kluczowe zagadnienie w ***Odmętach Grozy***. Sprawia, że gracze w tajemnicy dążą ku różnym celom. Niektórzy gracze będą lojalni wobec ludzi starających się dopłynąć do suchego lądu, inni zaś będą lojalni wobec istot z głębin próbujących zatopić statek.

Podczas gry każdy z graczy otrzyma 1 albo więcej tajnych kart lojalności. które pozostaną jego tajemnicą. Karty te określają, kto jest po której stronie.

trzy rodzaje kart lojalności

Jako że przynależność jest tajna, gracze nie wiedzą, czy mogą sobie nawzajem ufać, ponieważ ich cele i motywy są ukryte. Ustalenie w trakcie gry, komu można zaufać, pozwoli graczom lepiej skoordynować swoje wysiłki, a przez to zwiększyć szansę na ostateczne zwycięstwo.

W pierwszej rozgrywce korzystać będziecie tylko z kart lojalności ludzi i hybryd. Karta kultysty nie będzie używana.

POTWORY I MONARCHOWIE

W grze występują 3 rodzaje **potworów**: Ojciec Dagon, Matka Hydra i istoty z głębin. Ojciec Dagon i Matka Hydra noszą wspólnie miano **monarchów**.

istota z głębin

Matka Hydra

Ojciec Dagon

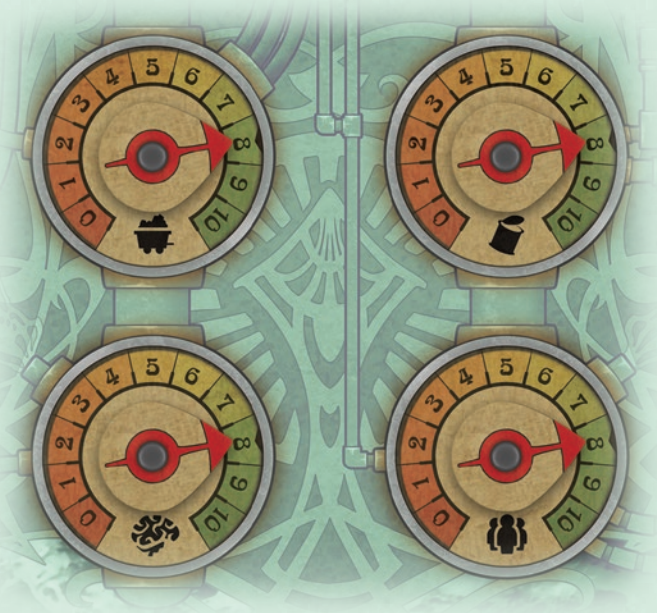
CEL GRY

Zadaniem graczy, którzy są lojalni ludziom, jest doprowadzenie statku SS *Atlantica* w bezpieczne miejsce, czyli do portu docelowego w Bostonie. W dalszej części instrukcji opisano, jak tego dokonać.

W przypadku graczy będących zdrajcami, lojalnymi wobec istot z głębin, celem gry jest przerwanie podróży SS *Atlantiki*. Dzieje się tak, gdy statek zostanie zniszczony, opanowany przez istoty z głębin albo pozbawiony któregoś z niezbędnych zasobów. Wszystko to opisano w dalszej części instrukcji.

ZASOBY

Zasoby na *Atlantice* są ograniczone. Przetrwanie statku zależy od 4 niezbędnych zasobów, których poziom można śledzić za pomocą 4 wskaźników na planszy. W czasie rozgrywki ludzie muszą chronić te zasoby, a zdrajcy dążą do ich wyczerpania.



wskaźniki zasobów

4 zasoby występujące w grze to:

- **PALIWO** (): Ten wskaźnik pokazuje zapasy paliwa na *Atlantice*.
- **ŻYWNOŚĆ** (): Ten wskaźnik pokazuje ilość wody i żywności, bez których przeżycie ludzi na pokładzie statku staje się niemożliwe.
- **POCZYTALNOŚĆ** (): Ten wskaźnik pokazuje morale i stan zdrowia psychicznego załogi i pasażerów. Kierowanie statkiem staje się niemożliwe, gdy osoby znajdujące się na pokładzie tracą kontakt z rzeczywistością
- **DUSZE** (): Ten wskaźnik przedstawia osoby na pokładzie *Atlantiki*, zarówno pasażerów, jak i załogę. Kierowanie statkiem staje się niemożliwe, jeśli na pokładzie jest za mało ludzi.

Gdy poziom jakiegoś zasobu wzrośnie albo spadnie, należy przestawić wskaźnik na aktualną wartość. Zazwyczaj paliwo traci się podczas podróży, żywność i poczytalność podczas rozpatrywania kryzysów, a liczbę dusz zmniejsza się, gdy pokonani zostają pasażerowie. Wszystko to opisano w dalszej części instrukcji.

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności reprezentują powszechne zdolności, które mają postacie w grze. Gracze używają swoich umiejętności do chronienia albo sabotowania statku, a także do rozpatrywania kryzysów, które wpływają na wszystkich graczy.

W grze występuje 6 rodzajów umiejętności: wpływ, wiedza, percepcja, siła, wola i zdrada. Każda umiejętność ma własną talię kart, ale wszystkie te karty mają taki sam rewers. Rodzaj karty umiejętności oznaczony jest przez symbol umiejętności i kolor awersu karty.

Karty wiedzy są fioletowe.

Każda postać ma własny zestaw umiejętności widoczny na arkuszu postaci, który określa umiejętności, do jakich postać ma dostęp podczas gry.

zestaw umiejętności Williama Bowlega

TEST UMIEJĘTNOŚCI

Testy umiejętności reprezentują okoliczności, w których gracze działają razem jako grupa, aby rozwiązać sytuacje kryzysowe. Ponieważ przynależność i cele każdego gracza pozostają nieznane, nigdy do końca nie wiadomo, kto pomaga w zaradzeniu sytuacji kryzysowej, a kto stara się ją jeszcze pogorszyć.

Podczas testu umiejętności gracze mogą dodawać do niego zakryte karty ze swojej ręki, aby przyczynić się do sukcesu albo porażki w teście. Jednak gracze nie będą mieli całkowitej pewności, kto pomógł w zażegnaniu kryzysu, a kto próbował sabotować ich wysiłki, ponieważ oprócz dołożonych przez nich kart dokładane są również losowe karty z talii chaosu.

ODMĘTY

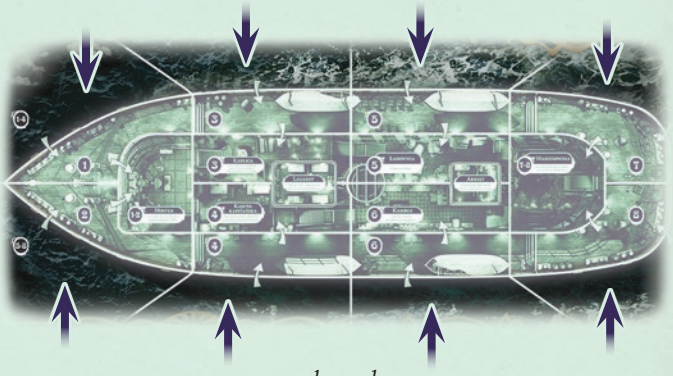
Odmęty to miejsce na planszy reprezentujące głębiny oceanu, w których zbierają się i przegrupowują potwory. Na potwory znajdujące się w Odmętach nie wpływają zdolności graczy.

Odmęty

POLA

Część planszy przedstawiająca statek SS *Atlantica* i otaczającą go wodę podzielona jest na pola. Istnieją 2 rodzaje pól: **pola wody** i **pola statku**.

Pola wody znajdują się przy krawędzi planszy. Dwa z nich mają oznaczenia „1–4” i „5–8”. Te 2 pola są z **przodu statku**. Pola wody po przeciwnej stronie planszy są z **tyłu statku**. Tylko potwory mogą wchodzić na pola wody. Postacie nie mogą wchodzić na pola wody.



pola wody

Pola statku dzielą się na 2 kategorie: pola pokładu i pola pomieszczeń. Postacie i istoty z głębin mogą wchodzić na pola statku. Monarchowie (Ojciec Dagon i Matka Hydra) nie mogą wchodzić na pola statku.

Pola pokładu tworzą pierścień wokół pól pomieszczeń i są ponumerowane od 1 do 8.

pola pokładu

Pola pomieszczeń mają swoje nazwy i krótkie opisy ich funkcji w grze. Pełen opis tych efektów znajduje się na arkuszach pomocy graczy. Większość pól pomieszczeń ma przypisane 1 albo kilka numerów od 1 do 8. Dwa pola pomieszczeń bez numerów, areszt i lazaret, mają specjalne zasady opisane w dalszej części instrukcji.

pola pomieszczeń

ROZGRYWKA

Rozgrywka w ***Odmęty grozy*** składa się z serii tur graczy. Począwszy od pierwszego gracza, a następnie kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze po kolei wykonują swoje tury, dopóki gra nie dobiegnie końca. Gracz, który wykonuje swoją turę i ma znacznik aktywnego gracza, określany jest jako **aktywny gracz**.

Każda tura składa się z następujących kroków wykonywanych w podanej kolejności:

1. **Otrzymanie umiejętności**
2. **Akcje**
3. **Mity**
4. **Odrzucenie kart**

Każdy krok został szczegółowo opisany na kolejnych stronach.

KROK PIERWSZY: OTRZYMANIE UMIEJĘTNOŚCI

Podczas tego kroku aktywny gracz dobiera karty umiejętności i rodzaju i liczbie wymienionej na jego arkuszu postaci i dodaje je do kart umiejętności na swojej ręce. Przedstawione na arkuszu postaci rodzaje i liczba kart umiejętności to **zestaw umiejętności** postaci.

LAZARET

Na początku każdej swojej tury William Bowleg dobiera 3 karty wiedzy i 2 karty woli.

Gracze, którzy znajdują się w lazarecie, wracają tam do zdrowia i dlatego nie otrzymują pełnego zestawu kart umiejętności podczas swojej tury.

Jeśli gracz jest w lazarecie podczas swojego kroku otrzymania umiejętności, dobiera tylko **jedną** wybraną kartę ze swojego zestawu umiejętności.

ZAGRYWANIE KART UMIEJĘTNOŚCI

Na każdej karcie umiejętności znajduje się jakaś zdolność. Aby skorzystać z tej zdolności, gracz może zagrać odpowiednią kartę ze swojej ręki podczas tury dowolnego gracza. Po rozpatrzeniu zdolności z karty umiejętności karta ta odkładana jest na stos odrzuconych kart danego rodzaju.

KROK DRUGI: AKCJE

Podczas tego kroku gracz wykonuje 2 wybrane przez siebie akcje, jedna po drugiej. Gracz może dwukrotnie wykonać tę samą akcję. Akcje, które gracz może wykonać w swojej turze to: ruch, atak, ocalenie pasażera, użycie zdolności akcji, wymiana albo ujawnienie się.

RUCH

Gracz może poświęcić akcję, aby przemieścić swoją postać na dowolne pole statku na planszy z wyjątkiem lazaretu i aresztu. Na tym samym polu może znajdować się wiele postaci.

PRZYKŁAD RUCHU

Jeanne Lafarge ucieka przed istotą z głębin, przechodząc z pokładu statku do kajuty kapitańskiej wewnątrz statku.

ATAK

Gracz może wydać akcję, aby wykonać atak wymierzony w istotę z głębin znajdującą się na tym samym polu co gracz. W celu wykonania ataku gracz rzuca kością. Jeśli wynik to 4 albo więcej, istota z głębin zostaje pokonana i usunięta z planszy. W przeciwnym wypadku atak chybia i istota z głębin pozostaje na miejscu.

PRZYKŁAD ATAKU

Jeanne Lafarge atakuje istotę z głębin na swoim polu. Wyrzuca 4 na kości, co wystarcza do pokonania przeciwnika. Istota z głębin wraca do rezerwy.

OCALENIE PASAŻERA

Pasażerowie, reprezentowani przez żetony, znajdują się w niebezpieczeństwie, gdy przebywają na pokładzie. Jeśli pasażer zostanie pokonany, może to doprowadzić do utraty dusz i poczytalności na statku. Gracz może ocalić pasażera i wysłać go w bezpieczne miejsce.

Jeśli gracz znajduje się na tym samym polu co żeton pasażera, może poświęcić akcję, aby go uratować. Gdy pasażer zostanie ocalony, jego żeton zdejmuje się z planszy i odkłada do rezerwy. Jeśli na 1 polu znajduje się więcej niż 1 żeton pasażera, gracz może wybrać, którego z nich ratuje w ramach swojej akcji.

PRZYKŁAD OCALANIA

William Bowleg ocala pasażera na swoim polu i odkłada jego żeton do rezerwy.

UŻYCIE ZDOLNOŚCI AKCJI

Zdolność akcji jest poprzedzona przez słowo „Akcja:" i może występować na arkuszu postaci i na rozmaitych kartach umiejętności i przedmiotów. Gracz może poświęcić akcję, aby skorzystać z 1 z takich zdolności. Zdolność ta musi znajdować się na karcie w obszarze gracza , na arkuszu jego postaci albo na karcie umiejętności na jego ręce. Aby skorzystać ze zdolności akcji na karcie umiejętności, gracz musi pokazać wszystkim tę kartę, następnie rozpatrzyć ją, wykonując umieszczone na niej instrukcje, a na koniec ją odrzucić. Gdy gracz rozpatruje zdolność akcji z karty znajdującej się w jego obszarze gry, nie odrzuca jej.

Oficer pokładowy

Akcja: Przesuń się na dowolne pole pokładu. Następnie wykonaj 1 akcję. Limit raz na turę.

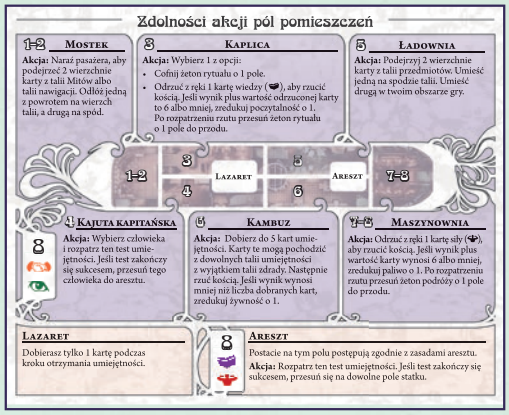
Przykład zdolności akcji
Ta zdolność zapewnia graczowi dodatkową akcję (patrz niżej).

DODATKOWE AKCJE

Na niektórych zdolnościach akcji znajduje się tekst „Następnie wykonaj 1 akcję". Zdolności takie pozwalają graczowi natychmiast wykonać kolejną akcję. W ten sposób gracz może wykonać więcej niż 2 akcje podczas swojej tury.

UŻYCIE ZDOLNOŚCI AKCJI POLA

Jeśli gracz znajduje się na polu pomieszczenia, może poświęcić akcję, aby skorzystać ze zdolności akcji tego pola, która jest opisana na arkuszu pomocy gracza. **Z akcji każdego pola pomieszczenia można skorzystać tylko raz na turę. Gracz nie może użyć akcji ze swojego pola, jeśli znajduje się na nim choć 1 istota z głębin.**



Akcje pól pomieszczeń wyszczególniono na arkuszu pomocy gracza.

WYMIANA

Każdy gracz zaczyna grę z kartą przedmiotu określoną na arkuszu jego postaci. Przedmioty zapewniają graczom dodatkowe zdolności. Gracze mogą zdobyć więcej przedmiotów w ładowni.

Gracz może poświęcić akcję, aby umożliwić wymianę przedmiotami graczom na swoim polu. Sam nie musi brać udziału w wymianie. Gracze mogą przekazać sobie dowolną liczbę przedmiotów.

UJAWNIENIE SIĘ

Tę akcję opisano w dalszej części instrukcji.

PILNOWANIE LICZBY AKCJI

Możesz używać żetonu aktywnego gracza, aby zaznaczać, ile akcji pozostało do wykonania w turze.

Gdy otrzymasz żeton, ustaw go tak, aby strzałka na środku była skierowana w stronę przeciwną od Ciebie. Dwa białe znaki znajdą się wtedy u góry koła sterowego, pokazując, że masz jeszcze 2 akcje.

Gdy będziesz wykonywać akcje albo otrzymywać dodatkowe, obracaj koło sterowe tak, aby liczba znaków u góry koła była równa liczbie akcji, które Ci pozostały.

KROK TRZECI: MITY

Podczas tego kroku aktywny gracz dobiera i rozpatruje wierzchnią kartę talii Mitów. Karty Mitów opisują różnorakie wydarzenia stanowiące zagrożenie zarówno dla statku, jak i wszystkich na jego pokładzie. Karty te podzielone są na 3 części rozpatrywane w następującej kolejności:

1. **KRYZYS**: To problem, który muszą rozwiązać gracze.
2. **SYMBOL AKTYWACJI POTWORÓW**: Powoduje aktywację potworów wskazanego rodzaju.
3. **SYMBOL TORU**: Powoduje przesunięcie do przodu żetonu na jednym z torów na planszy.

Opis karty Mitów: kryzys (1), symbol aktywacji potworów (2) i symbol toru (3).

KRYZYS

Każda karta Mitów stawia graczy w obliczu kryzysu, który muszą rozpatrzyć. Aby to zrobić, aktywny gracz głośno czyta tekst fabularny. Następnie gracze rozpatrują kryzys w zależności od jego rodzaju. Występują 3 rodzaje kryzysów: wybory, testy i kombinacja obu tych rodzajów.

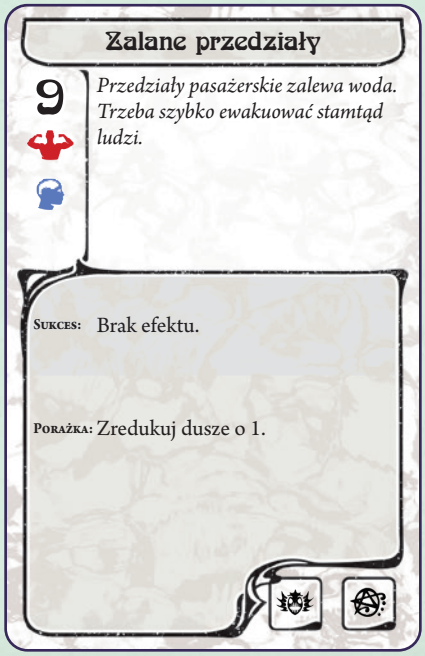
WYBÓR OPCJI

Ten rodzaj kryzysu stawia gracza przed wyborem jednego z dwóch rezultatów. Często decyzję podejmuje aktywny gracz, ale wiele wyborów należy do gracza posiadającego tytuł Kapitana albo tytuł Strażnika Księgi. Na karcie znajduje się informacja, który gracz ma dokonać wyboru. Przed podjęciem decyzji należy głośno przeczytać efekty każdej z opcji.

kryzys z wyborem

TEST UMIEJĘTNOŚCI

Testy umiejętności stawiają wyzwanie przed graczami jako grupą. Jeśli zdołają je przezwyciężyć, ochronią statek przed negatywnymi efektami. Wyzwania te występują pod postacią testów umiejętności (rozpatrywanie testów umiejętności opisano na stronie 16). Karta Mitów opisuje szczegóły sukcesu i porażki podczas testu umiejętności.



kryzys z testem umiejętności

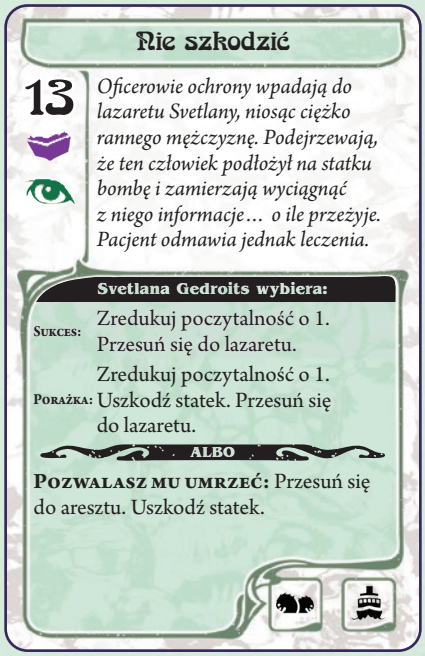
KOMBINACJA

Niektóre kryzysy łączą w sobie wybór i test umiejętności. W takim przypadku wyznaczony gracz decyduje, czy wykonany zostanie test umiejętności, czy też rozpatrywany będzie negatywny efekt. Jeśli wybierze negatywny efekt, nie wykonuje się testu umiejętności. Przed podjęciem decyzji przez gracza należy głośno przeczytać obie opcje.

kryzys z wyborem i testem umiejętności

KARTY MITÓW ODNOSZĄCE SIĘ DO POSTACI

Na zielonych kartach Mitów znajdują się kryzysy odnoszące się do określonych postaci (np. „Wybiera Keilani Tatupu"). Jeśli zostanie dobrana karta Mitów dla postaci, która nie bierze udziału w rozgrywce, znajduje się obecnie w areszcie albo ujawniła się jako zdrajca (opis w dalszej części instrukcji), odrzuć tę kartę i dobierz nową.



kryzys z wyborem dla określonej postaci

SYMBOLE AKTYWACJI POTWORÓW

Statek *Atlantica* jest atakowany przez istoty z głębin, którym przewodzą olbrzymi Ojciec Dagon i Matka Hydra. Gdy dochodzi do aktywacji potworów, mogą one się poruszyć, uszkodzić statek, pokonać pasażerów i przywołać więcej potworów na planszę.

symbol Matki Hydry

symbol Ojca Dagona

symbol istoty z głębin

W prawym dolnym rogu każdej karty Mitów znajduje się symbol, który pokazuje, jakie potwory są aktywowane. Symbole te przedstawiają Matkę Hydrę (), Ojca Dagona () i istoty z głębin (). Zasady aktywacji każdego rodzaju potworów opisano w dalszej części instrukcji.

SYMBOLE TORÓW

W prawym dolnym rogu każdej karty Mitów znajduje się także symbol toru podróży, toru rytuału albo wyboru toru. Tory opisano w dalszej części instrukcji. Rozpatrując ten symbol, aktywny gracz przesuwa żeton danego toru o 1 pole do przodu. Symbol wyboru toru (zobacz niżej) pozwala aktywnemu graczowi zdecydować, który żeton zostanie przesunięty.

tor podróży

tor rytuału

wybór toru

Po rozpatrzeniu symbolu toru na karcie Mitów, karta zostaje odłożona na stos odrzuconych kart Mitów.

KROK CZWARTY: ODRZUCENIE KART

Gdy aktywny gracz rozpatrzy kartę Mitów, każdy z graczy liczy karty umiejętności w swojej ręce. Każdy z graczy, który ma więcej niż 10 kart, odrzuca wybrane karty z ręki, aby zostało mu tylko 10.

Następnie żeton aktywnego gracza zostaje przekazany kolejnemu graczowi po lewej, który zaczyna swoją turę.

TOR PODRÓŻY

Tor podróży pokazuje postępy SS *Atlantiki* w rejsie do kolejnego punktu nawigacyjnego. Za każdym razem gdy żeton podróży przesuwa się do przodu (głównie dzięki symbolom na kartach Mitów), gracze będący ludźmi zbliżają się do zwycięstwa.

tor podróży

Gdy statek płynie przed siebie, potwory atakujące go z wody zostają w tyle. Za każdym razem gdy żeton podróży przesuwa się do przodu, wszystkie potwory na polach wody przesuwają się o 1 pole wody ku tyłowi statku. Wszystkie potwory, które już znajdowały się na polach z tyłu statku, zostają przesunięte na Odmęty.

Gdy żeton podróży dotrze na pole „Rejs", statek osiągnie kolejny punkt nawigacyjny w swojej podróży. Gdy to nastąpi, gracz z tytułem Kapitana dobiera 2 karty z wierzchu talii nawigacji, wybiera jedną do rozpatrzenia, a drugą umieszcza na spodzie talii.

W górnej części każdej karty nawigacji znajduje się wartość dystansu. Im wyższa jest ta wartość, tym więcej paliwa potrzeba, aby dopłynąć do danego punktu. Aby wygrać, ludzie muszą przepłynąć przez punkty nawigacyjne o łącznym dystansie równym 12 albo więcej, a następnie raz jeszcze dotrzeć żetonem podróży na pole „Rejs".

Podczas rozpatrywania karty nawigacji gracz z tytułem Kapitana kładzie ją przy planszy obok wcześniej rozpatrzonych kart nawigacji. Następnie rozpatruje tekst na karcie nawigacji. Po rozpatrzeniu całej karty tor podróży jest **RESETOWANY** – żeton podróży wraca na pole startowe tego toru.

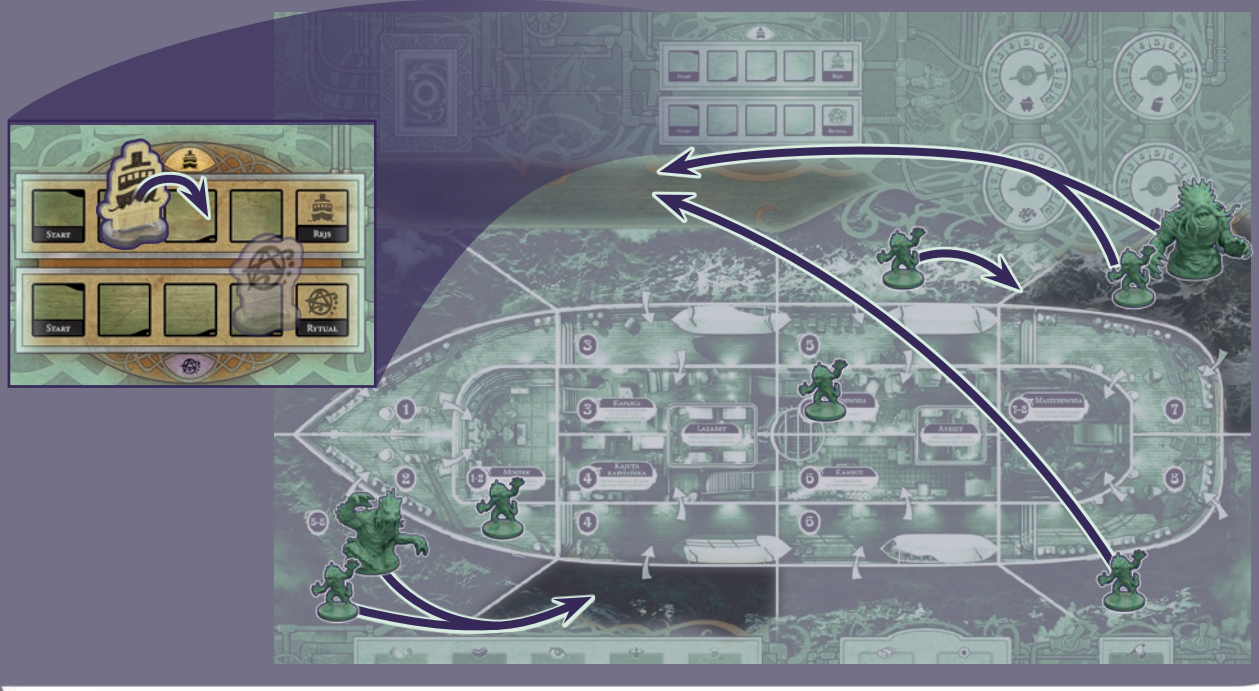
Jeśli efekt gry instruuje gracza, aby „cofnąć żeton podróży", należy przesunąć żeton o wskazaną liczbę pól w stronę pola startowego. Jeśli żeton dojdzie do pola startowego zanim zostanie cofnięty o wskazaną liczbę pól, nie należy cofać go dalej. **Nie** przesuwaj potworów na polach wody podczas cofania żetonu podróży.

PUNKTY NAWIGACYJNE

Każda karta nawigacji pozwala przebyć dystans równy 2, 3 albo 4. Po rozpatrzeniu tych 4 kart nawigacji, które w sumie mają wartość 12, gra zakończy się zwycięstwem ludzi, jeśli żeton podróży raz jeszcze osiągnie pole „Rejs".

PRZESUWANIE DO PRZODU ŻETONU PODRÓŻY

Gdy żeton podróży przesuwa się do przodu, każdy potwór na polu wody przesuwa się o 1 pole w stronę tyłu statku. Potwory już znajdujące się na polach z tyłu statku przesuwają się na Odmęty. Przesunięcie żetonu podróży nie wpływa na potwory znajdujące się na pokładzie statku.



TOR RYTUAŁU

Zanim została zamordowana, poprzednia strażniczka księgi rozpoczęła w kaplicy rytuał, aby rzucić zaklęcie wielkiego wygnania i ochronić statek przed nadciągającymi potworami. Po jej śmierci kilku pasażerów postanowiło dokończyć rytuał, licząc, że to ocali statek. Tor rytuału przedstawia postępy tych pasażerów w przygotowaniu zaklęcia wielkiego wygnania. Żeton rytuału przesuwa się do przodu najczęściej dzięki symbolom toru rytuału na kartach Mitów.

tor rytuału

Gdy żeton rytuału dotrze do pola „Rytuał", rytuał osiągnie apogeum i wszystkie potwory, postacie i pasażerowie na zewnętrznym pokładzie i w wodzie wokół statku zostaną porażeni zaklęciem wielkiego wygnania.

Zaklęcie to ma następujące efekty:

- Wszystkie istoty z głębin znajdujące się na polach pokładu i wody zostają pokonane i zdjęte z planszy. Istoty z głębin na polach pomieszczeń pozostają na miejscu.
- Ojciec Dagon i Matka Hydra przesuwają się na Odmęty.
- Wszyscy pasażerowie na polach pokładu zostają pokonani. Odwróć każdy taki żeton pasażera awersem do góry i za każdy widoczny na nich symbol zasobów zredukuj o 1 odpowiedni wskaźnik zasobów. Następnie usuń te żetony z gry.
- Wszystkie postacie na polach pokładu zostają pokonane. Przenieś wszystkie pionki postaci z pól pokładu do lazaretu.

Po rozpatrzeniu efektów zaklęcia wielkiego wygnania tor rytuału jest resetowany – żeton rytuału wraca na startowe pole toru.

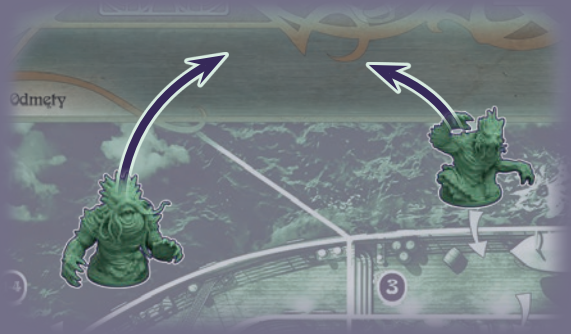
Jeśli efekt gry instruuje gracza, aby „cofnąć żeton rytuału", należy przesunąć żeton o wskazaną liczbę pól w stronę pola startowego. Jeśli żeton dojdzie do pola startowego zanim zostanie cofnięty o wskazaną liczbę pól, nie należy cofać go dalej.

PRZESUWANIE DO PRZODU ŻETONU RYTUAŁU

1. Żeton rytuału dociera do pola „Rytuał".

2. Wszystkie istoty z głębin na polach wody i na polach pokładu zostają pokonane i usunięte z planszy.

3. Matka Hydra i Ojciec Dagon przesuwają się na Odmęty.



4. Wszyscy pasażerowie na polach pokładu zostają pokonani. Wskazany w przykładzie pokonany pasażer powoduje zmniejszenie wskaźnika dusz o 1.

5. Wszystkie postacie na polach pokładu zostają pokonane i trafiają do lazaretu.

6. Żeton rytuału wraca na pole startowe.

TYTUŁY

W grze występują dwa tytuły – Kapitan i Strażnik Księgi – reprezentowane przez karty tytułów. Każdy tytuł nadaje określone kompetencje i obowiązki graczowi, który go ma.

Gracze mogą stracić swoje tytuły, na przykład jeśli trafią do aresztu. Gdy gracz straci tytuł, zostaje on przekazany kolejnemu graczowi, który jest najwyżej w linii sukcesji tego tytułu (przedstawionej na rewersie karty tytułu). Ujawnieni zdrajcy i gracze w areszcie nie mogą otrzymywać tytułów.

KAPITAN

Kapitan to gracz, od którego zależy ustalenie kursu statku. Gdy żeton podróży osiągnie pole „Rejs", Kapitan dobiera 2 karty nawigacji, po czym wybiera i rozpatruje 1 z nich. Następnie Kapitan odkłada 2. kartę na spód talii nawigacji.

Kapitan podejmuje także decyzje podczas rozpatrywania wielu kryzysów z wyborem opcji.

Wszystkie te zasady opisano również na samej karcie tytułu.

karta tytułu „Kapitan"

STRAŻNIK KSIĘGI

Strażnik Księgi jest odpowiedzialny za przechowywanie i korzystanie z prastarej księgi z magicznymi zaklęciami. Karta tytułu „Strażnik Księgi" daje posiadającej ją osobie specjalną zdolność akcji pozwalającą na dobieranie i rozpatrywanie kart zaklęć.

karta tytułu „Strażnik Księgi"

Karty zaklęć mają potężne efekty, które umożliwiają na przykład pokonanie istot z głębin albo odzyskanie zasobów. Jednak rzucanie zaklęć ma swoją cenę, która najczęściej oznacza potencjalną utratę poczytalności.

Strażnik Księgi podejmuje także decyzje podczas rozpatrywania niektórych kryzysów z wyborem opcji.

ROZPATRYWANIE TESTÓW UMIEJĘTNOŚCI

Test umiejętności jest przedstawiony w postaci wartości docelowej i 2 albo 3 symboli umiejętności. Każdy przedstawiony symbol wskazuje, że karty umiejętności tego rodzaju liczą się na plus w danym teście. Są to **UMIEJĘTNOŚCI WSPIERAJĄCE**. Każdy rodzaj umiejętności, którego symbol nie jest widoczny na liście, liczy się na minus w danym teście. Są to **UMIEJĘTNOŚCI NEGUJĄCE**.

W celu rozpatrzenia testu umiejętności gracze wykonują kolejno poniższe kroki:

1. **OGŁOSZENIE KRYTERIÓW**: Odczytaj wartość docelową i umiejętności wspierające.
2. **DODANIE KART CHAOSU**: Weź 2 karty z wierzchu talii chaosu i połóż je zakryte w zasięgu wszystkich graczy, tworząc pulę testu umiejętności. Gdy tylko talia chaosu zostanie wyczerpana, weź po 2 karty z każdej talii umiejętności – z wyjątkiem zdrady – i potasuj je razem, tworząc nową talię chaosu.
3. **DODANIE KART UMIEJĘTNOŚCI**: Począwszy od gracza po lewej od aktywnego gracza (i kończąc na aktywnym graczu), każdy gracz ma 1 okazję na dodanie kart do puli testu umiejętności. Gracz może dołożyć do puli testu 1 albo więcej zakrytych kart umiejętności ze swojej ręki. Gracz nie musi dokładać żadnych kart umiejętności do testu, jeśli nie chce.
4. **TASOWANIE KART**: Aktywny gracz tasuje karty z puli testu, aby nikt nie wiedział, które karty dołożyli poszczególni gracze. ***ODMĘTY GROZY*** to gra z motywem zdrajcy, dlatego zachowanie tajemnicy jest bardzo ważne.
5. **SORTOWANIE KART**: Aktywny gracz odwraca kolejno każdą kartę w puli testu, dzieląc je na 2 nowe stosy: umiejętności wspierających i negujących.
6. **OBLICZENIE WYNIKU TESTU**: Dodaj wartości wszystkich umiejętności wspierających i odejmij wartości wszystkich umiejętności negujących. Jeśli wynik testu jest równy albo większy od wartości docelowej, test kończy się sukcesem. W przeciwnym razie test kończy się porażką.
7. **ODRZUCENIE KART**: Wszystkie karty umiejętności dołożone do testu zostają odrzucone na odpowiednie stosy kart odrzuconych (obok właściwych im talii).

SUKCES ALBO PORAŻKA

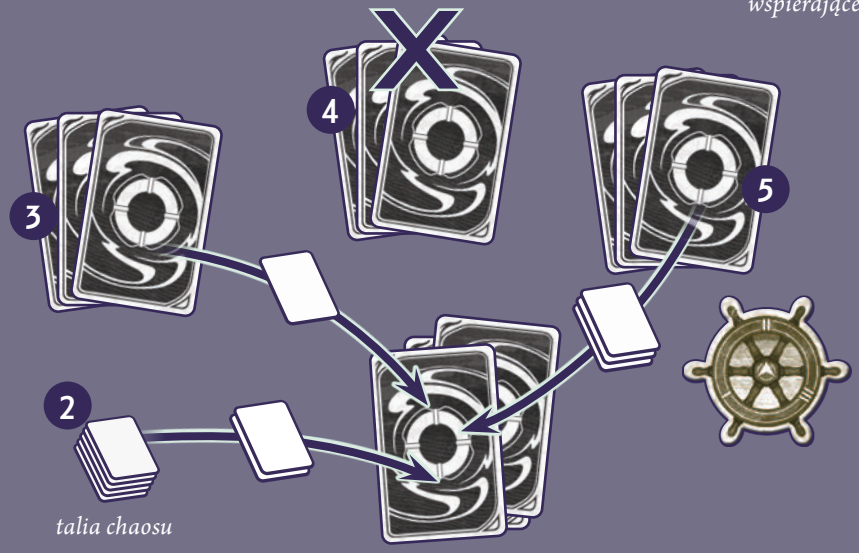
Efekty sukcesu albo porażki w teście umiejętności są opisane na karcie Mitów, która wywołała test. W przypadku niektórych kryzysów możliwe jest odniesienie częściowego sukcesu. Na takich kartach znajduje się sekcja pomiędzy sukcesem i porażką, która zaczyna się od wartości liczbowej, na przykład „8+". Oznacza to, że jeśli podczas testu umiejętności nie udało się osiągnąć wartości docelowej, ale wynik testu jest równy albo większy od wartości częściowego sukcesu (w tym przypadku 8), to rozpatruje się tę sekcję zamiast sekcji porażki.

Niektóre zdolności pól na statku także wiążą się z rozpatrzeniem testu umiejętności. Na tych polach znajdują się opisy mówiące, co się dzieje, gdy test zakończy się sukcesem. Jeśli taki test zakończy się porażką, nie wywołuje żadnego efektu.

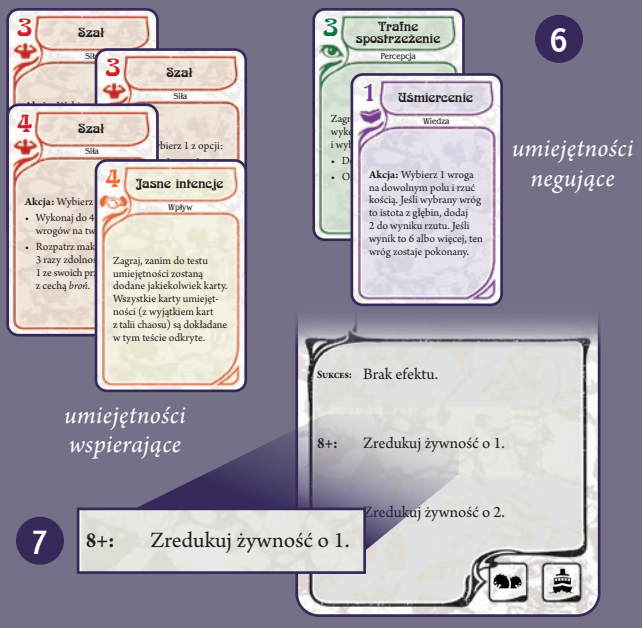
PRZYKŁAD TESTU UMIEJĘTNOŚCI

Aktywny gracz dobiera kartę Mitów „Rozkradanie jedzenia”, która wymaga przeprowadzenia testu umiejętności.

1. Kryzys „Rozkradanie jedzenia” ma wartość docelową równą 11, a umiejętności wspierające to wpływ (🤝) i siła (💪). Wszystkie pozostałe umiejętności to umiejętności negujące.



2. Do puli testu zostają dodane 2 karty z talii chaosu.
3. Gracz po lewej aktywnego gracza postanawia dodać do puli 1 kartę.
4. Kolejny gracz postanawia spasować i nie dodaje do puli żadnych kart.
5. Aktywny gracz jako ostatni dodaje karty i decyduje się na dołożenie 3. Następnie wszystkie karty w puli testu umiejętności są dokładnie tasowane.
6. Potasowane karty zostają odsłonięte i podzielona na 2 stosy, dla umiejętności wspierających i negujących.
7. Suma wartości wszystkich umiejętności wspierających wynosi 14. Odejmuje się od nich sumę umiejętności negujących (4), więc wynik testu to 10. Jest to mniej niż docelowa wartość 11, ale więcej niż wartość „8+” wymagana do częściowego sukcesu. Gracze rozpatrują więc środkową sekcję kryzysu i „redukują żywność o 1”, zmniejszając o 1 wartość odpowiedniego wskaźnika.



AKTYWACJA POTWORÓW

Potwory są aktywowane podczas rozpatrywania kart Mitów. Aktywacja może spowodować, że będą się ruszać i atakować albo pojawią się nowe potwory na planszy. **Jeśli gracz musi umieścić na planszy figurki istot z głębin, ale w rezerwie nie ma już wystarczającej liczby tych figurek, gra się kończy.** Zakończenie gry opisano w dalszej części instrukcji.

Symbole widoczne na karcie Mitów określają, które potwory są aktywowane. Umiejscowienie tych potworów wpływa zaś na to, jak zostanie rozpatrzona aktywacja.

MATKA HYDRA

Gdy Matka Hydra się aktywuje, atakuje i uszkadza statek. Matka Hydra uszkadza pole pomieszczenia najbliższe pola wody, na którym się znajduje. (Uszkadzanie pól jest wyjaśnione na następnej stronie). Następnie Matka Hydra przesuwa się o 1 pole wody w stronę przodu statku (numerowane pola wody).

Jeśli Matka Hydra znajduje się w Odmętach, zamiast ją aktywować, aktywny gracz wystawia 2 istoty z głębin w Odmętach. Następnie, jeśli w Odmętach znajdują się 4 istoty z głębin albo więcej, aktywny gracz rzuca kością i przesuwa Matkę Hydrę i wszystkie istoty z głębin z Odmętów na pole przed statkiem, które odpowiada wynikowi rzutu.

Matka Hydra uszkadza kaplicę (1), a następnie przesuwa się o 1 pole wody w stronę przodu statku (2).

OJCIEC DAGON

Gdy Ojciec Dagon się aktywuje, na polu pokładu sąsiadującym z jego polem należy wystawić 2 istoty z głębin pochodzące z rezerwy. Następnie Ojciec Dagon przesuwa się o 1 pole wody w stronę przodu statku (numerowane pola wody).

Jeśli Ojciec Dagon znajduje się w Odmętach, zamiast go aktywować, aktywny gracz wystawia 2 istoty z głębin w Odmętach. Następnie, jeśli w Odmętach znajdują się 4 istoty z głębin albo więcej, aktywny gracz rzuca kością i przesuwa Ojca Dagona i wszystkie istoty z głębin z Odmętów na pole przed statkiem, które odpowiada wynikowi rzutu.

Ojciec Dagon wystawia 2 istoty z głębin z rezerwy na sąsiadującym polu pokładu (1), a następnie przesuwa się o 1 pole wody w stronę przodu statku (2).

ISTOTY Z GŁĘBIN

Gdy istoty z głębin się aktywują, aktywowane są wszystkie istoty z głębin na planszy, z wyjątkiem tych w Odmętach. Każda istota z głębin aktywowana jest niezależnie od pozostałych. Jeśli na planszy jest wiele istot z głębin, aktywny gracz wybiera kolejność ich aktywacji.

Aktywowana istota z głębin będzie próbować pokonać postać albo pasażera, uszkodzić statek albo przemieścić się na inne pole. Rozpatruje **tylko jeden** z tych efektów, zgodnie z następującym priorytetem:

1. **ZAATAKOWANIE** postaci na tym samym polu. Jeśli na polu znajduje się więcej postaci, aktywny gracz decyduje, która z nich zostanie zaatakowana. Istoty z głębin nie atakują ujawnionego zdrajcy. Ujawnieni zdrajcy są opisani w dalszej części instrukcji. Aktywny gracz rzuca kością. Jeśli wyrzucił 6 albo więcej, atakowana postać zostaje pokonana i trafia do lazaretu.
2. **POKONANIE** pasażera na tym samym polu. Jeśli na polu znajduje się kilka żetonów pasażerów, aktywny gracz wybiera 1 z nich. Gdy pasażer zostanie pokonany, jego żeton jest odwracany na drugą stronę. Każdy symbol widoczny na żetonie pasażera powoduje utratę 1 odpowiadającego mu zasobu. Następnie ten żeton pasażera jest usuwany z gry.
3. **USZKODZENIE** pola, na którym się znajduje. Istota z głębin może uszkodzić pole, na którym się znajduje, tylko wtedy, gdy jest to pole pomieszczenia i nie jest aktualnie uszkodzone. Uszkodzenia są opisano w dalszej części instrukcji.
4. **RUCH** na sąsiednie pole. To, gdzie przemieści się istota z głębin, zależy od pola, które aktualnie zajmuje.
   - Jeśli istota z głębin jest na polu wody, przesuwa się na sąsiednie pole pokładu.
   - Jeśli istota z głębin jest na polu pokładu, przesuwa się na sąsiednie pole pomieszczenia.
   - Jeśli istota z głębin jest na polu pomieszczenia, przesuwa się o 1 pole w stronę najbliższego nieuszkodzonego pola pomieszczenia. Jeśli jest kilka takich pól, przesuwa się w stronę pola z najwyższym numerem.

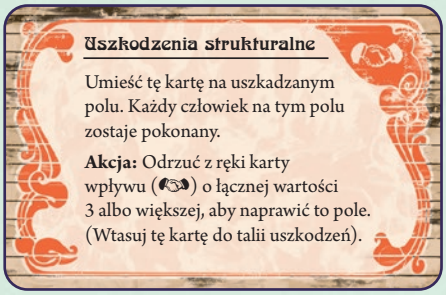
Jeśli na planszy (poza Odmętami) nie ma istot z głębin, aktywny gracz wystawia 2 istoty z głębin w Odmętach. Następnie, jeśli w Odmętach znajdują się 4 istoty z głębin albo więcej, aktywny gracz rzuca kością i przesuwa wszystkie potwory – w tym także Matkę Hydrę i Ojca Dagona – z Odmętów na pole wody przed statkiem, które odpowiada wynikowi rzutu.

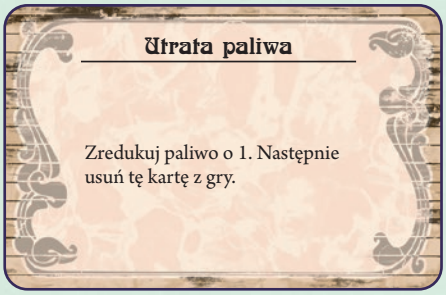
Przykłady aktywacji istot z głębin znajdziesz na stronie 20.

USZKODZENIA

Potwory i kryzysy mogą spowodować uszkodzenia na statku. Potwory uszkadzają określone pola, ale kryzysy mogą zawierać ogólne polecenie uszkodzenia statku. W obu sytuacjach, aby rozpatrzyć uszkodzenia, dobierz wierzchnią kartę talii uszkodzeń i rozpatrz jej efekt.

Większość kart uszkodzeń umieszcza się na uszkadzanym polu, ale niektóre mogą zostać usunięte z gry po rozpatrzeniu ich efektu.





Karta „Uszkodzenia strukturalne" zostaje umieszczona na uszkodzonym polu, podczas gdy karta „Utrata paliwa" zostaje usunięta z gry po jej rozpatrzeniu.

Gdy na danym polu znajduje się karta uszkodzenia, pole to traktuje się jako uszkodzone i gracze nie mogą korzystać z jego zdolności akcji.

Jeśli uszkodzone pole miałoby zostać ponownie uszkodzone, zamiast tego uszkodzeniu ulega najbliższe nieuszkodzone pole pomieszczenia. Jeśli jest więcej nieuszkodzonych pól w tej samej odległości, uszkodzone zostaje pole o najwyższym numerze.

Jeśli podczas rozpatrywania efektu, który powoduje uszkodzenie statku, dobrana zostanie karta „Uszkodzenia strukturalne", rzuć kością i umieść tę kartę na polu pomieszczenia z numerem odpowiadającym wynikowi rzutu.

NAPRAWA

Uszkodzone pola pozostają w tym stanie, dopóki nie zostaną naprawione. **Jeśli w dowolnym momencie gry uszkodzonych jest 6 pól jednocześnie, gra się kończy.** Zakończenie gry opisano w dalszej części instrukcji.

Aby naprawić uszkodzone pole, gracz może rozpatrzyć zdolność akcji z karty uszkodzenia na swoim polu. Gdy pole zostanie naprawione, karta uszkodzenia zostaje wtasowana z powrotem do talii uszkodzeń. Nie można naprawić pola, na którym znajduje się istota z głębin.

POKONANIE

Podczas gry istoty z głębin, postacie i pasażerowie mogą zostać pokonani na wiele sposobów. Poniżej znajdują się zasady pokonywania ludzi i potworów:

- Gdy pokonany zostanie człowiek, trafia do lazaretu.
- Gdy pokonana zostanie istota z głębin, wraca do rezerwy.
- Gdy pokonany zostanie pasażer, jego żeton jest odwracany na drugą stronę. Każdy symbol widoczny na żetonie pasażera powoduje utratę 1 odpowiadającego mu zasobu. Gdy dojdzie do utraty zasobu, należy odpowiednio obrócić jego wskaźnik, aby pokazywał nową wartość. Następnie żeton pasażera zostaje usunięty z gry.
- Gdy pokonany zostanie ujawniony zdrajca, trafia do aresztu. Ujawnieni zdrajcy są opisani w dalszej części instrukcji.

PRZYKŁAD USZKODZENIA STATKU

Aktywny gracz musi „uszkodzić statek". Dobiera wierzchnią kartę z talii uszkodzeń. Okazuje się, że jest to karta „Uszkodzenia strukturalne".

Aby określić, które pole uległo uszkodzeniu, aktywny gracz rzuca kością. Wypada 6, co oznacza kambuz. Ponieważ kambuz jest już uszkodzony, aktywny gracz musi zamiast tego uszkodzić najbliższe nieuszkodzone jeszcze pole.

Aresztu nie można uszkodzić, więc to pole nie wchodzi w rachubę. Kajuta kapitańska (niewidoczna na obrazku), ładownia i maszynownia są nieuszkodzone i sąsiadują z kambuzem.

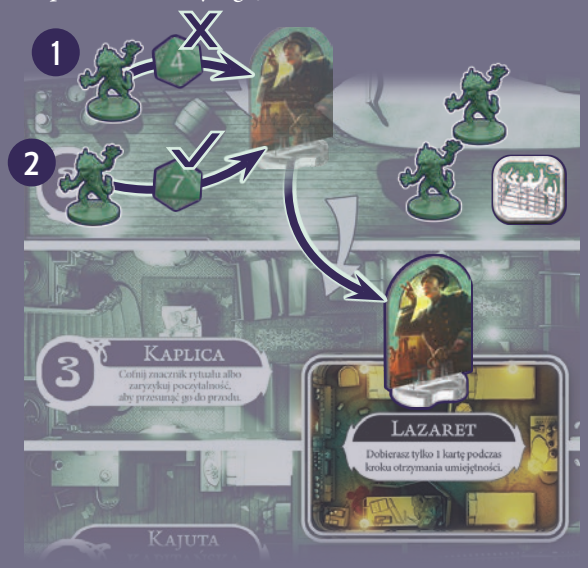
Spośród tych pól maszynownia ma najwyższy numer, więc aktywny gracz umieszcza na niej kartę uszkodzenia.

PRZYKŁADY AKTYWACJI ISTOT Z GŁĘBIN

PRZYKŁAD 1. Aktywują się 4 istoty z głębin.

1. Pierwsza istota z głębin atakuje postać na swoim polu. Gracz rzuca kością. Wypada 4, co oznacza, że postać nie została pokonana.

2. Druga istota z głębin także atakuje i wyrzuca 7, co wystarcza do pokonania postaci. Na tym polu nie ma już postaci, które mogłyby zostać zaatakowane przez pozostałe istoty z głębin.



3. Trzecia istota z głębin pokonuje pasażera na swoim polu. Pokonanie pasażera oznacza zredukowanie dusz (👻) o 1 i poczytalności (🧠) o 1.

4. Ostatnia istota z głębin przesuwa się do kaplicy, zgodnie ze strzałką.

PRZYKŁAD 2. Aktywują się 2 istoty z głębin.

1. Istoty z głębin znajdują się na polach pomieszczeń. Nie ma tu postaci, które mogą zaatakować, więc jedna z istot uszkadza to pole. Dobrana zostaje karta uszkodzenia, którą umieszcza się na tym polu. Pole jest teraz uszkodzone, więc druga istota z głębin nie może uszkodzić go ponownie.

2. Druga istota z głębin przesuwa się w kierunku najbliższego nieuszkodzonego pola pomieszczenia. Maszynownia jest już uszkodzona (znajduje się na niej karta uszkodzenia), a istoty z głębin nie mogą nigdy wejść do aresztu, więc nie przesuwa się na żadne z tych pól. Zarówno kambuz jak i kaplica (niewidoczna na obrazku) nie są uszkodzone. Kambuz ma wyższy numer, więc istota z głębin przesuwa się na to pole.

NARAŻANIE PASAŻERÓW

Czasami pasażerowie zostają narażeni na atak istot z głębin. Gdy gra poleci graczowi, aby „naraził pasażera”, gracz rzuca kością i umieszcza żeton pasażera z rezerwy na polu pokładu, które odpowiada wynikowi rzutu. Gdy pojawi się konieczność narażenia większej liczby pasażerów, gracz rzuca kością za każdego z nich i każdorazowo umieszcza żeton pasażera na polu pokładu, które odpowiada wynikowi rzutu.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy spełniony zostanie dowolny z następujących warunków.

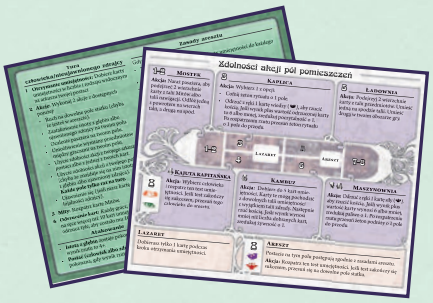
- W grze znajdują się karty nawigacji o łącznym dystansie równym 12 albo większym, gdy żeton podróży przesunął się na pole „Rejs”.
- Co najmniej 1 wskaźnik zasobów osiągnął 0.
- Na statku znajduje się jednocześnie 6 kart uszkodzeń.
- Gracze muszą ustawić na planszy istoty z głębin, ale w rezerwie jest za mało figurek, aby to zrobić.

Gdy spełniony zostanie dowolny z tych warunków, gracze ujawniają swoje karty lojalności. Jeśli spełniony został pierwszy z powyższych warunków, wygrywają wszyscy gracze, którzy mają wyłącznie karty lojalności ludzi. W pozostałych przypadkach wygrywają wszyscy gracze, którzy posiadają co najmniej 1 kartę lojalności hybrydy.

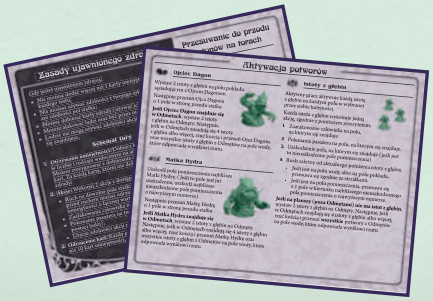
ARKUSZE POMOCY

W grze ***Odmęty grozy*** występują 2 rodzaje dwustronnych arkuszy pomocy zawierających przydatne informacje dla graczy.

- Arkusz pomocy gracza na jednej stronie zawiera zdolności akcji dla każdego pola pomieszczenia statku, a na drugiej zasady ważne dla osób grających ludźmi.



- Arkusz pomocy zdrajcy na jednej stronie zawiera zasady aktywacji potworów, a na drugiej zasady dla ujawnionych zdrajców i przesuwania żetonów na torach.



CZAS ZACZĄĆ GRĘ!

Masz już dość informacji, aby rozpocząć zabawę. Zacznij grę, a jeśli natrafisz na regułę, której jeszcze nie znasz, zajrzyj do kompendium zasad albo na razie po prostu ją zignoruj.

Kontynuuj grę, aż każdy gracz wykona 1 turę. Nastał teraz czas, aby wprowadzić zdrajców! Przeczytaj sekcję „Rozdawanie kart lojalności” i resztę niniejszej instrukcji, aby dowiedzieć się więcej o zdrajcach.

NAUKA GRY

ROZDAWANIE KART LOJALNOŚCI

Podczas pierwszej rundy wszyscy gracze współpracowali na rzecz przetrwania ludzi. Jednak tak naprawdę niektórzy gracze są lojalni wobec istot z głębin. Decydują o tym ich karty lojalności.

Podczas standardowej rozgrywki w ***Odmęty grozy*** gracze od samego początku wiedzą, po której stronie stoją. Teraz, gdy macie już trochę doświadczenia z grą, czas ustalić waszą prawdziwą przynależność poprzez rozdanie kart lojalności.

Po otrzymaniu karty lojalności część graczy może się dowiedzieć, że ich cel się zmienił i będą teraz starać się sabotować statek. Osoby, którym poprzednio ufałeś, mogą teraz dążyć do Twojej zagłady. Albo może to Ty usłyszysz zew monarchów i będziesz musiał się mu podporządkować.

Na początku gry stworzona została talia lojalności składająca się z kart ludzi i hybryd. **Rozdaj teraz każdemu graczowi po 1 karcie z talii lojalności.** Każdy gracz powinien przez 30 sekund patrzyć na swoją kartę. Ważne jest, aby każdy patrzył tylko na swoją kartę, dzięki temu nie będzie można ustalić lojalności innych graczy na podstawie ich reakcji.

Po 30 sekundach każdy kładzie swoją zakrytą kartę lojalności w swoim obszarze gry. Podczas rozgrywki gracz powinien unikać ponownego oglądania swojej karty lojalności, ponieważ może w ten sposób zdradzić swoją przynależność innym graczom.

Można teraz kontynuować rozgrywkę zgodnie z normalnymi zasadami.

ZDRAJCY

Zdrajcy zwykle przyjmują postać hybryd istot z głębin i ludzi. Hybrydy te wyglądają (zwykle) jak ludzie, ale mają geny istot z głębin, które mogą ujawnić się w przyszłości. Hybrydy odczuwają instynktowną lojalność wobec swoich podwodnych braci i chcą doprowadzić do zatopienia *Atlantiki*. Każdy gracz, który ma co najmniej 1 kartę lojalności hybrydy, jest zdrajcą.

karta lojalności człowieka

karta lojalności hybrydy

Podczas gry zdrajcy będą mieli możliwość ujawnienia swojej przynależności, jak opisano to w sekcji „Gra jako zdrajca" po prawej. Jednak dopóki zdrajca się nie ujawni, traktowany jest jako **CZŁOWIEK** na potrzeby wszystkich efektów gry, tak jak gracze posiadający wyłącznie karty lojalności ludzi.

W sekcji „Gra jako ukryty zdrajca" znajduje się kilka wskazówek pokazujących, jak potajemnie dążyć do zwycięstwa istot z głębin, będąc ukrytym zdrajcą. W sekcji „Ujawnić się czy nie" na następnej stronie znajduje się porównanie wad i zalet ujawnienia się jako zdrajca.

ROZDAWANIE KART LOJALNOŚCI

W standardowej rozgrywce w ***ODMĘTY GROZY*** każdy z graczy otrzymuje kartę lojalności na etapie przygotowania do gry. Każdy z graczy otrzymuje później kolejną kartę lojalności podczas fazy przebudzenia, która opisana jest na następnej stronie.

Gdy gracze otrzymają karty lojalności, na wyznaczony sygnał każdy powinien sprawdzić swoją kartę i spoglądać na nią przez 30 sekund. Można włączyć stoper lub po prostu policzyć głośno do 30. Podczas tych 30 sekund każdy gracz powinien spoglądać jedynie na swoją kartę. Ważne, aby gracze nie patrzyli nigdzie indziej, aby przypadkowo nie ujawnili swojej przynależności poprzez wyraz twarzy albo mowę ciała.

Gdy minie 30 sekund, każdy odkłada swoją zakrytą kartę lojalności. Gracze nie powinni spoglądać na tę kartę podczas gry, ponieważ mogłoby to ujawnić ich przynależność innym.

GRA JAKO ZDRAJCA

Gracz, który ma kartę lojalności hybrydy, jest lojalny względem istot z głębin. Jego celem jest dopilnowanie, aby *Atlantica* nie dopłynęła do portu przeznaczenia. Gdy gracz otrzyma kartę lojalności hybrydy, trzyma ją w tajemnicy, aby inni gracze nie poznali jego przynależności. Można rozegrać większość albo nawet całą grę jako ukryty zdrajca i potajemnie sabotować działania innych graczy.

Jeśli zdrajca uzna, że inni gracze są wobec niego podejrzliwi albo sam woli bardziej bezpośrednią konfrontację, może ujawnić swoją tożsamość. Robiąc to, stanie się **UJAWNIONYM ZDRAJCĄ** i będzie mógł otwarcie działać na szkodę innych. Gdy gracz ujawni się jako zdrajca, nie może już wrócić do bycia ukrytym zdrajcą.

To, czy zdrajca ujawnił się w trakcie gry, nie ma żadnego wpływu na jego warunki zwycięstwa. Posiadanie karty lojalności hybrydy oznacza, że aby wygrać, taki gracz musi uniemożliwić ludziom osiągnięcie ich celu, nawet jeśli nigdy nie ujawni się jako zdrajca.

GRA JAKO UKRYTY ZDRAJCA

Ukryty zdrajca może uprzykrzać życie ludziom na wiele sposobów.

SABOTOWANIE TESTÓW UMIEJĘTNOŚCI. Gracze nie muszą dodawać wspierających kart umiejętności podczas testów. Mogą dokładać karty negujące, aby zmniejszyć szansę zdania danego testu przez grupę. Ponieważ karty dodawane są do testu w tajemnicy wraz z 2 losowymi kartami z talii chaosu, zdrajca może zniweczyć test umiejętności, unikając zdemaskowania. Warto jednak pamiętać, że jeśli podczas sprawdzania wyniku testu okaże się, że w puli są więcej niż 2 karty negujące, gracze będą mieli pewność, że przynajmniej niektóre z nich musiał zagrać zdrajca.

GRANIE NIEEFEKTYWNIE. Ukryty zdrajca ma wiele możliwości nieefektywnych zagrań, co pozwala mu zmniejszyć szanse ludzi na przetrwanie. Może na przykład kłamać co do swoich kart umiejętności albo, gdy pojawi się taka okazja, zmienić układ kart w talii, aby ułatwić grę zdrajcom.

NADUŻYWANIE WŁADZY, JAKĄ DAJE TYTUŁ. Ukryty zdrajca posiadający tytuł Kapitana albo Strażnika Księgi może znacznie utrudnić życie ludziom. Kapitan może na przykład wybierać karty nawigacji o niskich wartościach i sprawić, że statek będzie płynął powoli, zaś Strażnik może rzucać zaklęcia, które bardziej zaszkodzą niż pomogą ludziom.

UJAWNIĆ SIĘ CZY NIE

Decyzja o tym, czy (i kiedy) się ujawnić, jest niezwykle ważna dla zdrajców. Zdrajca może się ujawnić w dowolnym momencie gry – pod warunkiem, że może akurat wykonać akcję – ale gdy to zrobi, nie ma już odwrotu. Oto kilka powodów, dla których gracz może zechcieć się ujawnić i kilka powodów, dla których może preferować pozostanie w ukryciu.

Ujawnienie się jako zdrajca zapewnia graczowi kilka korzyści.

- Zdrajca może bezpośrednio atakować postacie ludzi.
- Zdrajca może dobierać i zagrywać karty zdrady, które mają negatywny wpływ na ludzi.
- Zdrajca blokuje ludziom możliwość korzystania ze zdolności akcji pola, na którym stoi.
- Zdrajca może łatwiej uciec z aresztu.
- Jeśli zdrajca otrzymał więcej niż 1 kartę lojalności hybrydy, ujawnienie się pozwoli mu wybrać innego gracza, który stanie się jego sojusznikiem po przekazaniu mu dodatkowej karty lojalności.

Ujawnieni zdrajcy posiadają jednak pewne ograniczenia w porównaniu do nieujawnionych.

- Zdrajca nie dobiera karty Mitów w swojej turze.
- Zdrajca może dodać tylko 1 kartę umiejętności w każdym teście.
- Zdrajca nie może już korzystać ze zdolności ze swojego arkusza postaci ani ze zdolności pól, na których stoi.
- Zdrajca może zostać bezpośrednio zaatakowany przez ludzi.

Zdrajcy powinni wziąć pod uwagę te czynniki, gdy podejmują decyzję o ewentualnym ujawnieniu się.

FAZA PRZEBUDZENIA

Gdy *Atlantica* osiąga półmetek swojej podróży, niektóre osoby na pokładzie czują, że budzi się w nich coś nieznanego…

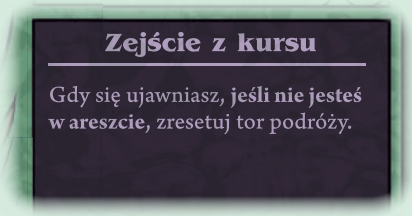
Gdy suma dystansu na kartach nawigacji w grze osiągnie wartość 6 albo większą, *Atlantica* jest w połowie drogi do celu. Natychmiast po rozpatrzeniu karty nawigacji, której zagranie spowodowało osiągnięcie dystansu wynoszącego 6 albo więcej, każdy gracz otrzymuje 1 kartę z talii lojalności. Gracz, który po otrzymaniu karty ma zarówno kartę hybrydy, jak i człowieka, jest lojalny względem istot z głębin. Ponieważ w talii lojalności nie ma już żadnych kart, co najmniej 1 z graczy jest zdrajcą służącym istotom z głębin.

Po rozpatrzeniu karty nawigacji „Sztorm" przepłynięty dystans wynosi 6 albo więcej, więc gracze natychmiast przechodzą do fazy przebudzenia.

UJAWNIENI ZDRAJCY

Aby się ujawnić, gracz posiadający kartę lojalności hybrydy wykonuje akcję „ujawnienie się", wykonując następujące kroki:

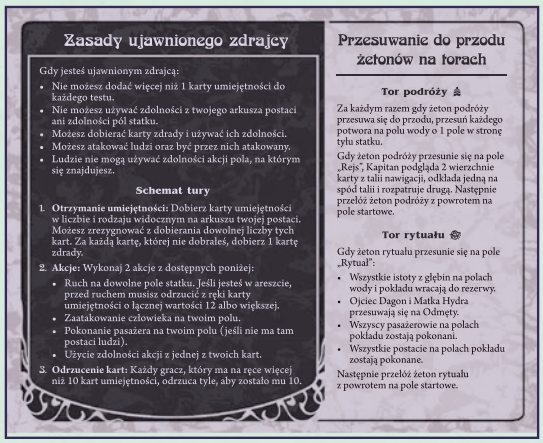
1. Gracz ujawnia jedną (i tylko jedną) ze swoich kart lojalności hybrydy.
2. Gracz rozpatruje zdolność „Gdy się ujawniasz, (...)" ze swojego arkusza postaci.



zdolność ujawnienia się Arjuna Singha

3. Jeśli statek przebył odległość mniejszą niż 12, gracz przekazuje wszystkie swoje nieujawnione karty lojalności jednemu wybranemu przez siebie graczowi. Jeśli któraś z tych kart jest kartą lojalności hybrydy, zdrajca tym samym sprawia, że wybrany gracz stanie się jego sojusznikiem.

   Jeśli dojdzie do przekazania jakichkolwiek kart lojalności, **wszyscy** gracze powinni przez 30 sekund patrzyć na swoje karty lojalności, tak aby osoba otrzymująca nową kartę mogła spokojnie się z nią zapoznać.
4. Jeśli gracz ma 1 albo więcej tytułów, traci każdy z nich.
5. Gracz usuwa z gry swoją kartę wyczynu (jeśli nadal ją ma). Jeśli w swoim obszarze gry ma jakieś karty Mitów, odrzuca je. Następnie bierze arkusz pomocy zdrajcy.



arkusz pomocy zdrajcy

6. Jeśli gracz nie jest w areszcie, może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart umiejętności i dobrać taką samą liczbę kart z talii umiejętności zdrady.
7. Gracz nakłada znacznik zdrajcy na swój pionek.

Po wykonaniu tych czynności bieżąca tura jest rozgrywana dalej. Jeśli graczowi pozostały jeszcze jakieś akcje, może je wykonać, korzystając z akcji dostępnych dla ujawnionych zdrajców. Opisano je na następnej stronie.

TURA UJAWNIONEGO ZDRAJCY

Gdy gracz ujawni się jako zdrajca, jego tura wygląda inaczej, niż gdy był lojalnym człowiekiem. Tura zdrajcy składa się z następujących kroków, wykonywanych w podanej kolejności.

1. OTRZYMANIE UMIEJĘTNOŚCI
2. AKCJE
3. ODRZUCENIE KART

Każdy krok został szczegółowo opisany na kolejnych stronach.

KROK PIERWSZY: OTRZYMANIE UMIEJĘTNOŚCI

Podobnie jak człowiek, ujawniony zdrajca dobiera karty umiejętności w liczbie i rodzaju właściwym dla jego postaci. Może jednak zrezygnować z dobierania dowolnej liczby tych kart. Zamiast tego za każdą niedobraną kartę może dobrać kartę z talii zdrady.

Karty zdrady zawierają zdolności, z których mogą korzystać jedynie ujawnieni zdrajcy, a w testach są zawsze umiejętnościami negującymi.

KROK DRUGI: AKCJE

Gracz wykonuje 2 wybrane akcje, jedna po drugiej. Gracz może wykonać dwukrotnie tę samą akcję. Akcje, jakie może wykonać zdrajca podczas swojej tury, to: ruch, zaatakowanie człowieka, pokonanie pasażera albo użycie zdolności akcji.

ZNACZNIKI ZDRAJCY

Znaczników zdrajcy używa się, aby oznaczyć postacie, które są ujawnionymi zdrajcami. Gdy gracz się ujawnia, nakłada znacznik na swój pionek, tak jak pokazano poniżej.

RUCH

Ujawniony zdrajca może poświęcić akcję, aby przesunąć się na dowolne pole statku z wyjątkiem aresztu i lazaretu. Nie może przesunąć się na pole wody ani na Odmęty.

Jeśli znajduje się w areszcie, nie może z niego wyjść, dopóki nie odrzuci z ręki kart umiejętności o łącznej wartości 12 albo większej. Musi odrzucić wszystkie wymagane karty naraz natychmiast przed wyjściem z aresztu.

Gracze nie mogą korzystać ze zdolności akcji pola pomieszczenia, jeśli na tym polu znajduje się zdrajca.

ZAATAKOWANIE CZŁOWIEKA

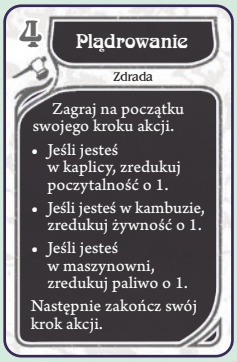
Ujawniony zdrajca może poświęcić akcję, aby zaatakować człowieka na swoim polu. Aby to zrobić, rzuca kością i jeśli wypadnie 6 albo więcej, człowiek zostaje pokonany.

POKONANIE PASAŻERA

Ujawniony zdrajca może poświęcić akcję, aby pokonać pasażera na swoim polu. Może to zrobić tylko wtedy, gdy na tym polu nie ma postaci człowieka. Jeśli na polu zdrajcy znajduje się więcej żetonów pasażerów, zdrajca wybiera, którego chce pokonać.

UŻYCIE ZDOLNOŚCI AKCJI

Ujawniony zdrajca może poświęcić akcję, aby skorzystać ze zdolności akcji znajdującej się na karcie, którą ma na ręce albo w swoim obszarze gry, ale nie może korzystać ze zdolności akcji znajdujących się na jego arkuszu postaci ani akcji pola, na którym stoi.



Gdy ujawniony zdrajca zagra kartę zdrady „Plądrowanie", nie wykona już żadnych akcji w swojej turze.

Niektóre karty zdrady zagrywane są na początku fazy akcji ujawnionego zdrajcy, tak jak powyższa. Po rozpatrzeniu 1 z takich kart faza akcji gracza kończy się, co oznacza, że nie może on wykonać swoich 2 akcji ani zagrać innych kart zdrady.

KROK TRZECI: ODRZUCENIE KART

Każdy gracz (niezależnie od tego, czy jest człowiekiem, czy zdrajcą), który ma więcej niż 10 kart na ręce, musi odrzucić wybrane karty, aby zostało mu ich 10.

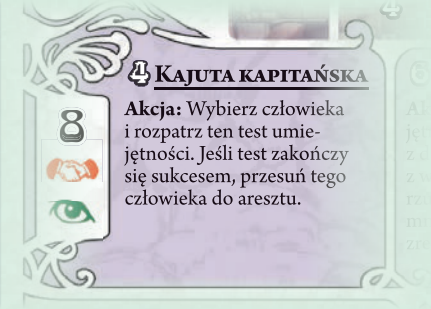
INTERAKCJA ZE ZDRAJCAMI

Gdy zdrajcy sieją spustoszenie na statku, ludzie muszą sobie z nimi jakoś radzić.

Każdy gracz, który nie jest ujawnionym zdrajcą, może poświęcić akcję, aby zaatakować ujawnionego zdrajcę. Chcąc to zrobić, atakujący gracz musi znajdować się na tym samym polu co zdrajca. Następnie atakujący gracz rzuca kością. Jeśli wypadnie 6 albo więcej, ujawniony zdrajca zostaje pokonany i trafia do aresztu.

ARESZT

Ukryci zdrajcy są trudni do upilnowania, ponieważ ich przynależność pozostaje tajemnicą. Gracz może spróbować uwięzić w areszcie osobę podejrzewaną o bycie zdrajcą, korzystając ze zdolności akcji kajuty kapitańskiej.



Zdolność akcji kajuty kapitańskiej

Gdy gracz trafia do aresztu, traci wszystkie posiadane tytuły.

Graczy znajdujących się w areszcie obowiązują poniższe zasady (są one także streszczone na arkuszu pomocy gracza).

- Gracz nie może w standardowy sposób wyjść z aresztu.
  - Człowiek musi użyć zdolności akcji pola aresztu i zakończyć sukcesem test umiejętności, aby wyjść.
  - Ujawniony zdrajca musi odrzucić karty, aby wyjść.
- Gracz w areszcie nie może dodać więcej niż 1 karty w każdym teście umiejętności.
- Gracz w areszcie nie może używać zdolności z kart przedmiotów, które ma w swoim obszarze gry.
- Wiele zdolności gracza ma dopisek „jeśli nie jesteś w areszcie". Gracz nie może korzystać z tych zdolności, jeśli znajduje się w areszcie. Dotyczy to wszystkich negatywnych efektów akcji ujawnienia zdrajcy. (Zdrajcy nadal mogą ujawnić swą tożsamość, znajdując się w areszcie, ale nie mogą wtedy rozpatrzyć negatywnych efektów swojej zdolności ujawnienia).
- Podczas fazy Mitów gracz (jeśli jest człowiekiem), nie rozpatruje kryzysu na dobranej karcie, a jedynie aktywację i symbole torów, jakie się na niej znajdują. Jeśli na karcie jest symbol wyboru toru (), decyzję zamiast aktywnego gracza podejmuje gracz z tytułem Kapitana.

Jeśli ukryty zdrajca przebywa w areszcie, jego możliwości szkodzenia statkowi zostają praktycznie zneutralizowane. Jeśli jednak trafi tam niewinna osoba, gra może stać się znacznie trudniejsza dla ludzi.

ZASADY TAJNOŚCI

Kluczowym elementem gry ***Odmęty grozy*** jest niepewność, paranoja i napięcie związane z tożsamością zdrajców. Aby można było tego doświadczyć, potrzebne są wytyczne dotyczące sposobu, w jaki gracze mogą się komunikować i umożliwić ukrytym zdrajcom zachowanie pozorów podczas próby sabotowania statku.

Oto ogólne zalecenia dotyczące komunikacji między graczami:

- Gracze nie muszą mówić prawdy, chyba że podają jawne informacje. Na przykład gracz musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą na pytanie, ile kart ma na ręce.
- Gdy gracz otrzyma możliwość podejrzenia kart z talii, robi to w tajemnicy i nie może pokazać ani przeczytać takich kart pozostałym graczom.
- Gracze powinni mówić ogólnikami o wszelkich ukrytych informacjach, do których mogą mieć dostęp, aby nie można było odróżnić osób kłamiących od mówiących prawdę.
- Gdy gracze pytają siebie nawzajem o ukryte informacje, mogą zadawać tylko takie pytania, na które można odpowiedzieć „tak" albo „nie". Pytany gracz nie musi odpowiadać zgodnie z prawdą ani odpowiadać w ogóle.
- Gracze nie mogą pytać innych wprost o ich przynależność. Ale mogą sugerować, insynuować lub jawnie oskarżać swoich współgraczy o bycie zdrajcami.
- Podczas testów umiejętności gracze nie mogą zdradzać rodzajów ani wartości dokładanych kart. Mogą udzielać tylko ogólnych informacji w rodzaju „trochę pomagam" albo „bardzo pomagam". Gdy odkryte zostaną wszystkie karty z testu umiejętności, gracze nie mogą mówić, które karty zostały dołożone przez nich.

Nie są to ściśle obowiązujące reguły. Raczej wyjściowe wskazówki, na podstawie których wasza grupa może zdecydować, jakie zasady najlepiej sprawdzą się w jej przypadku. Korzystajcie z nich w Waszej pierwszej rozgrywce, a później dostosujcie je do swoich potrzeb. Bardziej szczegółowe wytyczne dotyczące komunikacji znajdują się w Załączniku III kompendium zasad.

PRZYSZŁE ROZGRYWKI

Znasz już podstawowe zasady gry w ***Odmęty grozy***. Jeśli podczas rozgrywki pojawią się jakieś pytania, zajrzyj do glosariusza w kompendium zasad.

W pierwszej, szkoleniowej rozgrywce kilka zasad zostało zmienionych lub pominiętych, aby ułatwić naukę gry. Aby zapewnić pełnię wrażeń z gry, w kolejnych rozgrywkach wprowadź następujące zasady.

- Każdy gracz otrzymuje 1 kartę lojalności na etapie przygotowania, a nie na koniec pierwszej rundy. Oznacza to, że od samego początku gry może w niej uczestniczyć 1 albo więcej zdrajców. Podczas fazy przebudzenia gracze nadal otrzymują drugą kartę lojalności.
- Podczas dobierania startowej ręki na etapie przygotowania każdy gracz (za wyjątkiem pierwszego) dopiera 3 dowolne karty ze swojego zestawu umiejętności, zamiast dobierać pełny zestaw.
- W rozgrywkach dla 4 i 6 osób do talii lojalności zostaje dodana specjalna karta kultysty. Więcej informacji na jej temat znajdziesz w sekcji „Cel gry" w kompendium zasad.

OBJAŚNIENIA

PRZYDATNE POJĘCIA

Podczas pierwszej rozgrywki w opisach efektów mogą pojawić się następujące pojęcia:

- **SĄSIEDNI**: Dwa pola sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną krawędź. Pola, które stykają się tylko narożnikiem, nie sąsiadują ze sobą. Komponent gry sąsiaduje z tymi samymi polami i komponentami co pole, na którym się znajduje. Komponenty na sąsiednich polach sąsiadują ze sobą nawzajem.
- **WRÓG**: Dla człowieka wrogami są istoty z głębin i ujawnieni zdrajcy. Dla ujawnionego zdrajcy wrogami są ludzie.

PRZEDMIOTY Z ULEPSZENIEM

Niektóre przedmioty mają słowo kluczowe „Ulepszenie". W dolnej części karty tych przedmiotów widoczna jest umiejętność. Gdy przedmiot jest aktywny, taka umiejętność dodawana jest do zestawu umiejętności gracza.

Każdy gracz może mieć jednocześnie tylko 1 aktywny przedmiot z ulepszeniem. Przedmiot taki jest aktywny, jeśli leży odkryty w obszarze gry danego gracza. Jeśli jest zakryty, jest nieaktywny.

Na początku tury gracza i za każdym razem, gdy gracz zyskuje przedmiot z ulepszeniem, wybiera 1 ze swoich przedmiotów z ulepszeniem, który będzie odkryty i zakrywa wszystkie pozostałe przedmioty z ulepszeniem.

AUTORZY GRY

PROJEKT GRY: Tony Fanchi

ORYGINALNY PROJEKT MECHANIKI GRY: Corey Konieczka

PISARZ TECHNICZNY: Adam Baker

PRODUCENT: Molly Glover

REDAKCJA WERSJI ANGIELSKIEJ: Jonathan Keith

KOREKTA WERSJI ANGIELSKIEJ: Calli Oliverius

KIEROWNIK DZIAŁU GIER PLANSZOWYCH: Chris Winebrenner-Palo

RECENZJA FABUŁY: Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry i Matthew Newman

DYREKTOR KREATYWNY DS. FABUŁY I ŚWIATA GRY: Katrina Ostrander

OPRACOWANIE GRAFICZNE: Michael Silsby, Evan Simonet i WiL Springer

KIEROWNIK DS. OPRACOWANIA GRAFICZNEGO: Christopher Hosch

GRAFIKA NA PUDEŁKU: Jokubas Uogintas

GRAFIKA PLANSZY: Henning Ludvigsen

ILUSTRACJE: Tiziano Baracchi, Joshua Cairos, JB Casacop, Duallbrush, Guillaume Ducos, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Robert Laskey, Mark Molnar, Pixoloid Studios, Isuardi Therianto i Jokubas Uogintas

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE: Deborah Garcia i Jeff Lee Johnson

GŁÓWNY KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Tony Bradt

MODELE: Rowena Frenzel

TECHNIK FORM WTRYSKOWYCH: Kevin Van Sloun

KIEROWNIK ZESPOŁU MODELOWANIA: Adam Martin

KOORDYNACJA KONTROLI JAKOŚCI: Zach Tewalthomas

KOORDYNATOR STUDIA DS. AUTORYZACJI: Jim Cartwright

KIEROWNICTWO PRODUKCJI: Justin Anger i Tim Najmolhoda

DYREKTOR KREATYWNY DS. OPRAWY GRAFICZNEJ: Brian Schomburg

STARSZY KIEROWNIK PROJEKTU: John Franz-Wichlacz

WYKONAWCZY PROJEKTANT GRY: Nate French

SZEF STUDIA: Chris Gerber

TŁUMACZENIE: Ryszard Chojnowski i Rafał Kalota

REDAKCJA: zespół Rebel

TESTERZY

David Adams, Zachary Bart, Jean-Francois Beaudoin, Dane Beltrami, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Taylor Block, Frank Brooks, Crista Burgoyne, Eddie "Flip" Burgoyne, Sarah Burt, Steve Caja, Daniel Lovat Clark, Rebecca Corner, Alex Davy, Alice Ding, Jeremy M. Dobson, David Dueck, Jacob East, Marieke Franssen, Kyle Friesen, Matt "Radix" Froese, Ben Hawks, Anita Hilberdink, Shane Hinerman, Stefanie Hofmann, Grace Holdinghaus, Sydney Hollingshead, Ryckie J. Holm, Kenneth Hoskins, Jeanette Jewell, Garrett Jones, Mark Jones , Richard „Padre" Jones, Lawrence Keohane, John Keyton IV, James Kniffen, Douglas Knight, Corey Konieczka, Christopher Kowall, Matthew Kuhl, Patrick Langlaiss, Troy Lawrence, Brian Lewis, Jamie Lewis, Colin Looney, Emile de Maat, Erik Miller, Bobby Moran, Carlos Morel, Conner Neufeld, Carlton Norris, Devon Norris, Sarah Norris, Brenden Nuttall, Gabriel Nuttall, Joel Nuttall, Micah Nuttall, Ciaran O'Sullivan, Alex Porter, Ashlee Ramme, Neal Rand, Glen Saward, Eric Schuld, Hannie Shih, Jan Niklas Seul, Ian Shlasko, Kevin Van Sloun, Corbett Smith, Douglas Stover, Léon Tichelaar, Marjan TichelaarHaug, Mitch Turley, Jason Walden, Michael Webb, Josh Wiebe, Chuck Williams i Niels Wode

Specjalne podziękowania dla naszych beta testerów!

rebel

TM/® & © 2021 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić od tych zawartych w pudełku.

SKRÓT ZASAD

SYMBOLE

SYMBOLE UMIEJĘTNOŚCI

wpływ
siła
wiedza
zdrada
percepcja
wola

SYMBOLE AKTYWACJI

Matka Hydra
Ojciec Dagon
istota z głębin

SYMBOLE TORÓW

tor podróży
tor rytuału
wybór toru

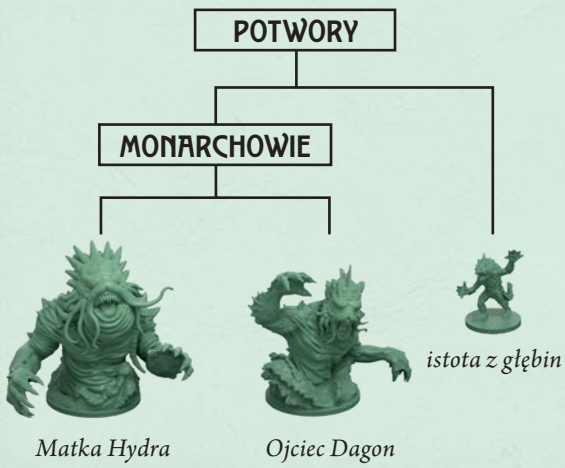
SYMBOLE ZASOBÓW

paliwo
żywność
poczytalność
dusze

TALIA LOJALNOŚCI

LICZBA GRACZY	3	4	5	6
KARTY LOJALNOŚCI HYBRYD	1	1	2	2
KARTY LOJALNOŚCI KULTYSTÓW	0	1*	0	1*
KARTY LOJALNOŚCI LUDZI	5	6	8	9

*W pierwszej rozgrywce zastąp kartę lojalności kultysty dodatkową kartą lojalności ludzi.



AKTYWACJA POTWORÓW

ISTOTY Z GŁĘBIN

Aktywny gracz aktywuje każdą istotę z głębin na każdym polu. Każda istota z głębin wykonuje 1 akcję zgodnie z poniższym priorytetem.

1. Zaatakowanie człowieka na jej polu.
2. Pokonanie pasażera na jej polu.
3. Uszkodzenie pola, na którym się znajduje (jeśli jest to pole pomieszczenia).
4. Ruch na sąsiednie pole zależny od aktualnego położenia.
   - Jeśli jest na polu wody albo na polu pokładu, przesuwa się zgodnie ze strzałkami.
   - Jeśli jest na polu pomieszczenia, przesuwa się w kierunku najbliższego nieuszkodzonego pomieszczenia o najwyższym numerze.

Jeśli na planszy (poza Odmętami) nie ma istot z głębin, wystaw 2 istoty z głębin w Odmętach. Następnie, jeśli w Odmętach znajdują się 4 istoty z głębin albo więcej, rzuć kością i przesuń wszystkie potwory, w tym Matkę Hydrę i Ojca Dagona, z Odmętów na pole przed statkiem, które odpowiada wynikowi rzutu.

OJCIEC DAGON

Wystaw 2 istoty z głębin na polu pokładu sąsiadującym z Ojcem Dagonem. Następnie przesuń Ojca Dagona o 1 pole w stronę przodu statku.

Jeśli Ojciec Dagon znajduje się w Odmętach, wystaw 2 istoty z głębin w Odmętach. Następnie, jeśli w Odmętach znajdują się 4 istoty z głębin albo więcej, rzuć kością i przesuń Ojca Dagona i wszystkie istoty z głębin z Odmętów na pole przed statkiem, które odpowiada wynikowi rzutu.

MATKA HYDRA

Uszkodź pole pomieszczenia najbliższe Matki Hydry. (Jeśli jest już uszkodzone, zamiast tego uszkodź najbliższe nieuszkodzone pole pomieszczenia o najwyższym numerze). Następnie przesuń Matkę Hydrę o 1 pole w stronę przodu statku.

Jeśli Matka Hydra znajduje się w Odmętach, wystaw 2 istoty z głębin w Odmętach. Następnie, jeśli w Odmętach znajdują się 4 istoty z głębin albo więcej, rzuć kością i przesuń Matkę Hydrę i wszystkie istoty z głębin z Odmętów na pole przed statkiem, które odpowiada wynikowi rzutu.